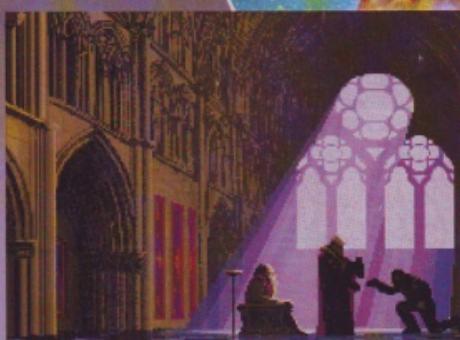
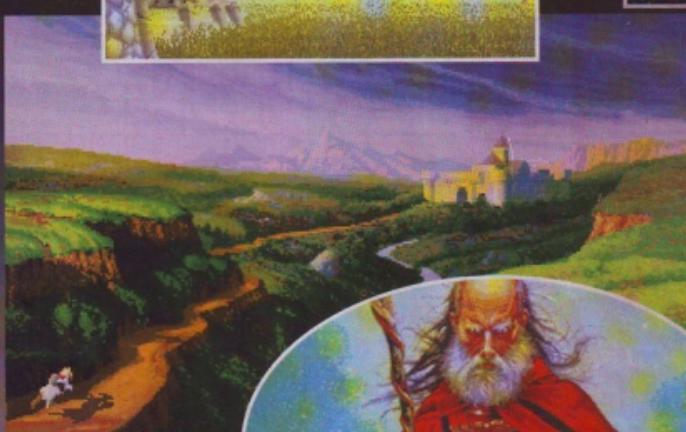


EXCALIBUR

29 Kč • 33 SK • \$ 3 U.S.

NEZÁVISLÝ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER



OD TOHOTO ČÍSLA
min. 48
stran

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.

ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:

Sofijské nám.
Praha 4
Czech republic
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:

Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

INFORMACE:

Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.

Farská 44
949 01 Nitra
Slovak republic
tel/fax: (087) 22503

OFFICE WASHINGTON:

1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel: 001-202-2231066



SV 500 Datalux
Pro 80 disket 5,25".
Cena 220,- Kč.



SV 510 Datalux
Pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.



SV 121 TURBO
Model prozařítečníky. Mikrospínače.
Cena 188,- Kč.

SV 122 Quickjoy II
Šest kontaků, autostartela.
Cena 219,- Kč.



SV 124 Quickjoy II
Turbo
Hit tohoto roku.
Precizní mikrospínače.
Cena 258,- Kč.



SV 125 Superboard
Určeno pro simulátory.
Deset mikrospínačů.
Digitální stopy.
Cena 520,- Kč.



SV 128 Megaboard
4 velká tlačítka na
střelu. 10 mikrospína-
čů. Dvoje stopy.
Cena 589,- Kč.



SV 201 M5 PC XT/AT
Pro letectví simulátor. S výstupem
na Game Card, nebo I/O Card.
Cena 569,- Kč.



SV 707
Datalux
Mouse-Pad
Elegantní
podložka.
Cena 59,- Kč.



SV 712 Datalux-Maus
Transparentní akrylová myš. Včetně
softwarového driveru pro PC.
Cena 649,- Kč.

SV 704 Datalux-Maus
Pro Amiga. Vysoké rozlišení
280 DPI. Ergonomická tlačítka.
Cena 530,- Kč.



SV 133 Megastar
Všechny možné funk-
ce. Stabilní základna.
Velký hrací komfort.
Cena 610,- Kč.



SV 135 Junior Megastar
Malý praktický Megastar.
Se všemi možnými funkčemi.
Cena 460,- Kč.



SV 132 Hyperstar
Populární povrchová
úprava z robustního
acrylu.
Cena 431,- Kč.

SV 202 M6 PC
XT/AT
Svetově úspěšný
analogový
joystick pro PC.
Cena 390,- Kč.



SV 123 Supercharger
Nejlepší cena a výkon. Dva spínače
na střelu. Šest mikrospínačů.
Cena 308,- Kč.



Výhradní distributor uvedených firem.

Nejnižší ceny v České republice.

Informujte se o výhodných cenách pro dealery.

Joysticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.

Dodáváme kompletní sortiment
firmy **C-Commodore**

C64, A500, A600, A1200, A400

Uvedené ceny včetně DPH

HITPARÁDA

PC

- 1 DUNE II, Virgin Games
- 2 LANDS OF LORE, Westwood studios
- 3 INDIANA JONES IV, Lucasfilm Games
- 4 PRINCE OF PERSIA II, Biderbund
- 5 EYE OF THE BEHOLDER III,SSI
- 6 BETRAYAL AT KRONDRON, Dynamix
- 7 ISHAR II, Silmarils
- 8 ALONE IN THE DARK, Infogrames
- 9 DOGFIGHT, Microprose
- 10 LEGACY, Microprose

AMIGA

- 1 DUNE II, Virgin Games
- 2 WALKER, Psygnosis
- 3 SYNDICATE, Bullfrog
- 4 DESERT STRIKE, Electronic Arts
- 5 KICK OFF 3, Virgin Games
- 6 CHUCH ROCK II, Core
- 7 WAR IN THE GULF, Empire
- 8 ISHAR II, Silmarils
- 9 LEMMINGS II, Psygnosis
- 10 SYNDICATE, Bullfrog

C-64

- 1 ELITE, Firebird
- 2 ELVIRA, Accolade
- 3 EIDOLON, Lucasfilm
- 4 TEST DRIVE II, Accolade
- 5 TURRICAN II, Rainbow Arts
- 6 LAST NINJA III, System 3
- 7 MOONFALL, 21st Century Ent.
- 8 LOTUS E.T.C., Gremlin
- 9 ELITE, Firebird
- 10 ACE, Cascade Games

SINCLAIR

- 1 SPACE CRUSADE, Gremlin
- 2 HEROQUEST, Gremlin
- 3 DIZZY V, Code Masters
- 4 ROBOCOP 3, Ocean
- 5 SUPERCARS, Gremlin
- 6 MYTH, System 3
- 7 SWITCHBLADE, Gremlin
- 8 TURRICAN, Rainbow Arts
- 9 CABAL, Capcom
- 10 ADDAMS FAMILY, Ocean

Hitparáda se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj zápisík nejoblibějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače. Píšte, jinak se nám pořád nebude měnit.

OBSAH

RECENZE

- | | |
|--------------------------|----|
| Bloons | 29 |
| Castle of Dr. Brain | 9 |
| Creepers | 19 |
| Doom | 14 |
| Dragon Sphere | 29 |
| Fantasy Empires | 13 |
| Global Conquest | 7 |
| Hoyle Classic Card Games | 17 |
| Humans | 28 |
| Incredible Machine | 9 |
| Ken's Labyrinth | 28 |
| Laser Squad | 29 |
| Lands of Lore | 6 |
| Links 386 Pro | 11 |
| Master of Orion | 16 |
| Might & Magic V | 7 |
| Mirage Thunder - DIF 2 | 14 |
| Privateer | 15 |
| Sim Farm | 19 |
| Terminator 2029 | 29 |
| The 7th Guest | 8 |
| Trolls | 17 |
| Simos the Sorcerer | 10 |
| Space Race | 18 |
| Square DeLuxe | 10 |
| Stunts Island | 12 |

ATARI ST

- 1 DESERT STRIKE, Electronic Arts
- 2 POWERMONGER, Bullfrog
- 3 PACIFIC ISLANDS, Empire
- 4 ISHAR II, Semantis
- 5 RAILROAD TYCOON, Microprose
- 6 FORMULA ONE G. P., Microprose
- 7 LURE OF THE TEMPTRESS, Virgin
- 8 ANOTHER WORLD, Delphine Software
- 9 CRAZY CARS III, 7th
- 10 LOTUS II, Gremlin

ATARI XL/XE

- 1 MISJA, Avalon
- 2 KARATEKA, Broderbund
- 3 FRED, Avalon
- 4 DRACONUS, Cognito
- 5 ZYBEX, Zappelli
- 6 ACE OF ACES, Accolade
- 7 TOMAHAWK, Digital Integration
- 8 SOLO FLIGHT, Microprose
- 9 LASERMANIA, Avalon
- 10 EIDOLON, Lucasfilm

SEGA

- 1 ALADDIN
- 2 SONIC 2
- 3 NHLPA HOCKEY
- 4 STREETS OF RAGE 2
- 5 THE REVENGE OF SHINOBI
- 6 SHINING IN THE DARKNESS
- 7 NHL HOCKEY '94
- 8 SONIC, THE HEDGEHOG
- 9 STREET FIGHTER 2
- 10 SHINOBI

ENGINE II

- 1 R-TYPE
- 2 SHANGHAJ
- 3 SIDE ARMS
- 4 DIN DON
- 5 TIGER MISSION
- 6 LEGEND OF HERO
- 7 GUNHED
- 8 FINAL MATCH TENNIS
- 9 DEVIL'S CRASH
- 10 THE FINAL LAP

NINTENDO

- 1 STREET FIGHTER 2
- 2 ROBOCOP
- 3 SUPER SOCCER
- 4 LEMMINGS
- 5 MEGAMAN II
- 6 CONTRA
- 7 ADVENTURE ISLAND 2
- 8 SUPER MARIO WORLD
- 9 DOUBLE DRAGON
- 10 TOM & JERRY

AHOJ, REDAKCE!

EXCALIBUR č. 22 VYJDE 15. 1. 1994!

Držím v ruce časopis číslo 19 a vzpomínám. Vzpomínám, že jsem asi před půl rokem pročítala se svým bratrem recenze a návody. Vzpomínám - jak nás pobavily správné hlášky v recenzích a návodech - a jak se nám oběma libila Andrewova „Pafánská romance“. Bylo to krásné.

Můj o dva roky mladší bráška před třemi týdny zemřel. Zemřel na rakovinu v nedožitých čtrnácti letech.

Přišla Vám, neboť bych Vám chtěla říci, že když jsme tenkrát přišli s Honzíkem do Prahy na onkologii, sehnali jsme kdesi ve stánku EXCALIBUR (v Prachaticích ho ještě neměli a my vlastnili jen stará čísla), a Honzík, ačkoli zmocněn vyčerpávajícím výstěfováním, se usmál, když jsem mu EXCALIBUR podala. Pak už se dozíří jen dvou čísel (jedno z nich bylo tím prázdninovým, které přišlo v září). Tak už si tolik nezíří, ale EXCALIBUR měl všechny rád.

A tak Vám chei poděkovat za to, že jste mu malinko ulehčili jeho obrovské utrpení a dodali trochu radosti do jeho smutné duše.

Fakt díky za EXCALIBUR.

Budu se těšit na každé další číslo, které přijde - přečtu si perfektní tipy, návody, užiji si spoustu legrace a vždy si vzpomenu na svého bratra - jak jsme spolu s obdivem a nadšením četli EXCALIBUR.

Tak kluci ahoj - snad Vám budu moci příště napsat něco veseléjsího.

Vaše věrná čtenářka Jana Břendová

Jana Břendová

P.S.1: A ten nápad s fotkama je velice dobrý. Fakt!

P.S.2: Existuje něco jako EXCALIBUR-KLUB? Jestli ano, mohli byste vytisknout nějakou kontaktní adresu?

Jestli ne, mohlo by se něco založit, co říkáte?

Slibuji, že se budu spolu se všemi tvrdci EXCALIBURU snažit o to, aby EXCALIBUR vycházel pravidelně a aby byl co nejlepší. Prostě Tě, abys přijala naši omluvu (byť pozdní) za nevydané prázdninové EXCALIBURY - od tohoto čísla Ti budeme zasílat všechny výše EXCALIBURY až do konce výstěvy EXCALIBURu. Cítíme s tebou.

Vydavatel a kolektiv

P.S.: Ten nápad s fotkama bude muset počkat až do příštího čísla - redakce nám trochu zlobí.

Ale EXCALIBUR KLUB - to není špatný nápad! Založíme ho v dalším čísle.

NÁVODY

- | | |
|------------------------|----|
| Bilinky's Scary School | 41 |
| Ishar II | 30 |
| King's Quest III | 34 |
| Return of the Phantom | 36 |
| School Daze | 41 |
| Space Quest IV | 35 |
| The 7th Guest | 33 |
| Willy Beamish | 40 |
| Wizardry 7 | 32 |

EXTRA

- | | |
|------------------------------|----|
| ZVUKOVÉ KARTY PRO PC | 20 |
| DAC do 100... Kč | 21 |
| To nejlepší od Creative Labs | 22 |
| Sound Blaster 2... | 21 |
| Sound Blaster Pro | 23 |

OSTATNÍ

- | | |
|-------------------------------|-----------|
| Báječní muži na letácích str. | 44 |
| Ceské a slovenské BBS | 41 |
| Ceské hry na Amigui | 44 |
| City | 41 |
| Dopisy čtenářů | 46 |
| Kalendář | uprostřed |
| Předplatné | 47 |
| Pushover - kódy | 41 |
| RPG - 2. část | 45 |
| Soutěž A-B-Comp. | 45 |
| The Sierra Network | 45 |

EXCALIBUR 21 © Popular Computer Publishing, 1993.

VYDAVATEL: Martin Luňák.

SEŘEDEKTOŘ: Jindřich Rohlik (NAPOLEON), ZASTUPCE SEŘEDEKTOŘA: Jan Čilebák (TED JOHNSON), VEDOUCÍ REDAKTOR CISLA: Martin Luňák, REDAKCE: Daniel Farnoush (DUNDEE), Václav Prozánk (DOLPHINE), Tomáš Mrkvíčka (HAQUEL P. TICKWA), GRAFICKÁ UPRAVA A LAYOUT: topdesign, grafické studio firmy CPC Z dodávky: imprimovaných litografií výtiskta Poligráfia, a.s. Příspěvkové poskytovatele výhradně na adresu redakce. Nevyzadujeme příspěvky nevracíme. ADRESA REDAKCE: CPC, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Podávání novinových žádisek povolená redakci pošlou přesprávky Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK CR 5 204, MIČ 47 129. OSUDZÍRÁ: PNS a soukromí distributři, PC-INFO a JRC. K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s deníkem časopisu. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: CPC, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Toto číslo vychází v prosinci 1993.

NOVOROČNÍ NABÍDKA FIRMY

Super nabídka pro hráče



komplet **ATARI 800 XE**
s magnetofonem **XC 12 TURBO**
velké množství her na kazetách (14 kazet)
zásvurný modul **VISICOPY III**
- zaváděc TURBO 2000 a Universal Turbo, kopírak, kompresor, konvektor.
zásvurný modul **TOOL BOX III**
- VISICOPY III, TT DOS, TM 2304, Čapek, TBasic, ATMAS II, Turbo-binár copy
hry v zásuvných modulech



Kč 3.990,-
á Kč 100,-
Kč 330,-
Kč 690,-
Kč 130,-

výukové programy, textový editor, účetnictví, kreslicí programy,
hry a jiné doplňky



NABÍDKA pro muzikanty

ATARI 1040 STE

Kč 14.290,-

ATARI FALCON 030

Kč 44.990,-

nový multimediální počítač ATARI, 4 MB RAM, 80 MB HD



Komplet **COMMODORE C 64**
s magnetofonem **DR 1530**

Disketová jednotka 1541

velké množství her na kazetách (20 kazet)
na disketách (115 disků)
zásvurný modul **EXPERT C 401**
- TURBO JRC (TURBO 250 aj.) a program na nastavení hlavy
zásvurný modul **EXPERT C 310**
- TURBO JRC, Hlavostav, Turbo D, ovladač pro plotter,
Monitor, KOPR, REVIZOR
hry v zásuvných modulech

á Kč 100,-
á Kč 50,-

Kč 390,-

Kč 590,-

Kč 150,-

výukové programy, hry, textový editor, adresář,
diář aj. doplňky

Commodore ceny vás příjemně překvapí

AMIGA 600 **AMIGA 600 HD**
AMIGA 1200 **AMIGA 1200 HD**



Boxy od firmy **SUNNYLINE**, Diskety **FUJI**, **MAXELL**, joysticky **AmigaStar**, tiskárny **EPSON**

JRC

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel. 354 979, fax. 521 258
po-pá 10⁰⁰ až 18⁰⁰

PC SHOP

Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel./fax. 242 286 40
po-so 9⁰⁰ až 18⁰⁰

BONO Computer
Hlavní 134
080 01 Prešov

BONO v Od DAGROV
Štúrova 1
040 18 Košice

BONO kancelář
tel. 095/760429
fax. 095/760400

Firma JRC je tu pro Vás

Návštěvne naši prodejnu v Praze 2, Šumavská 19
(metro - nám. Miru, tram - 16, 4, 21, 11)

U nás vždy zaručeně nejlepší ceny!

Nabízíme nejkompletnější program firmy Commodore
A600, A500, A600, A1200, A4000, color monitor

Amiga uživatelská příručka 2.0 - 420 stran kompletního popisu, prace s Amigou, podrobný popis DOSu, vše co potřebujete.

A600 HD od 10.950,-
Amiga CDTV komplet, klávesnice, A1200 HD od 16.990,-
disketová jednotka, myš 14.990,-

Novinka: Spíčkový videodigitizer VIDI, 256 000 barev, reallime v mono režimu, podpora A1200, spíčkový software 8.990,-

Modem pro PC a Amigu za vánoční ceny (14400 bps, fax - 8610,-)

Literatura pro Amigu Doplnky pro Amigu

Assembler 68000 165,-	Externí floppy 295,-
GFA Basic 250,-	1 MB pro A600 295,-
Maxplan 95,-	0.5-1.8 MB A500 od 1290,-
Amiga Basic (disketa) 99,-	1 MB pro A500+ 299,-
SuperBasic (disketa) 99,-	1-9MB pro A1200 tel.
Hardware manual (disketa) 99,-	Scart kabel 390,-

Harddisky pro Amigu

Pro všechny typy Amig včetně instalace od 2.950,-

SUPER PC ZA SUPER CENY

Libovolné konfigurace PC 386, 486, počítačové sítě.

Velký výběr Shareware programů a her pro Amigu a PC.

HELDÁME NOVÉ DEALERY DO NAŠÍ DEALERSKÉ SÍTĚ

ATLANTIDA

Husitská 11
130 00 PRAHA 3

Tel: (02) 6279433, 36, 48 1. 39, Fax: (02) 274556

Firma ATLANTIDA vypisuje konkursní řízení na místa šéfredaktora a redaktorů pro připravovaný časopis, věnující se počítačům Commodore a programovému vybavení.

Dále hledáme zkušené programátory pro počítače Commodore Amiga pro dlouhodobou spolupráci.

Nabízíme výhodné pracovní a finanční podmínky.

Firma ATLANTIDA počínaje 1. lednem 1994 opět nabízí začínajícím prodejcům možnost komisního prodeje.

Všem našim prodejcům a zákazníkům děkujeme za spolupráci v uplynulém roce, přejeme mnoho pracovních a osobních úspěchů a těšíme se na další spolupráci v novém roce 1994.

PONOVNÝ VÝPRODEJ

ZA VELMI HEZKÉ CENT

VÝROBKY COMMODORE

COMMODORE 64, AMIGA

AMIGA 500, 600, 1200, CD32
AMIGA 600 HD 10

JOYSTICKY, PAMĚTI, HRY, MYSI,
DISKETY (JAKO VĚDY ZA 149,-)
PRIJÍSTE K NAM DO PRODEJNY

POLSKÁ 15, PRAHA 2

(METRO NÁM. ŽEHO Z PRAHOU)

NEBO OBJEDNAT NA DOBBÍRKU

TEL. 02/627 5150 - PRODEJNA
02/8257484

TEL/FAX 02/7916018

ZÁRUKA JE 1 ROK

VAŠ MAREK KOPF

ZNAČKOVÉ DISKETY 3,5"

SYNIRON

formatované!

formatované!

made in Canada

HD

240,- Kč

237,- Kč

235,- Kč

1 - 2 krabičky

2 - 4 krabičky

5 a více

160,- Kč

157,- Kč

155,- Kč

Plná záruka vrácení peněz při Vaši nespokojenosti.

Stále zákazníci získávají slevy 20%.

DĚKUJEME VŠEM SVÝM ZÁKAZNÍKŮM

A OBCHODNÍM PARTNERŮM

ZA PROJEVENOU DŮVĚRU V ROCE 1993.

NA SHLEDANOU

V NOVÉM A ÚSPĚŠNÉM ROCE 1994!

OBJEDNÁVKY: CHIQUITITA, P.O. BOX 2, 190 00 PRAHA 9,
telefonicky: 02/88 07 48.

Ano, zašlete mi na dobbírku

krabiček disket HD, krabiček disket DD

za celkovou cenu Kč.

Cena pro poštovné: 10 Kč a poštovné 28 - 36 Kč.

jméno:

úplná adresa:

PSČ:

podpis:

Jíž od vzniku prvních her v haviřové roli se mezi hráči rozpoloučila prudká debata, která že jo hra je vlastně lepší. Po příjmu menu, Dungeon Master byl chválen pro svou podobnost ke stolním hram a možnosti postav. Jeho odpůrci napak poukazovali na slabé grafické zpracování a hudbu.

Další z řetězu her, série Eye of the Beholder přinesla něco nového. Bylo to mnohem lepší grafiké i zvukové zpracování. Beholder i běžel sice pouze v 15 barevách, zato dvouka a trojka byly již 256 barevné. Kritizovány byly však texty. Ačkoliv byl napsán podle originálního D&D, autori se s ním také chlubí, byla mu vytíňána jednoduchost, systém kouzel a jiné zanechávané malostí.

Oběma však poskytovali perný chvály zastánci stříbrného typu hry, reprezentovaní ho sení Might&Magic (Dalek je M&M). Tito hrdinové, že je Beholder, tak Dungeon Master hráče ohrozí, jsou příliš závratné. A měli pravdu. M&M přinesl do hry zcela nový styl. Je pro vás připraven celý svět, záleží jen na vás, kam půjčete a co udelejte. Samozřejmě se hra těší i přiběhem, po jehož dokončení nasleduje závratné intro. Také systém kouzel dozvěděl zájemcům. Nájdejte potulných dobrodruhů se rovnouž v žádné jiné hře téhož typu zájem nevzbudí.

Vim, že mnoho z vás se mimo nesouhlasí v názorech na tyto hry, a to jesem se nezdržím o Isharech, Shadow Landech a mnoha jiných. Poté však, co uvidíte Lands of Lore, myslím, že se pořád vás ho žebřík popularity názem změní.

Lands of Lore, The throne of Chaos má, což je společně s hrou z výše uvedených her, jedna z nejkontroverznějších a hudebně zpracovanou hry, s originálním příběhem, že archeologické Scotta objevila mocný drahokam a nyní vede věku proti Vašemu království. Vý si všebe hru, se kterým se počkává svět jednou provždy zvítězí této mocné babě.

Nyní jíž k samotné hře. Pohyb je v Lands of Lore vyleštěn stávajím způsobem, jaký v Space Hulkově, celý vyleh se plýtvuje posuny. Samozřejmě v poměrnějších počtuči, že navítí „klasický“ způsob pohybu, tj. skok z místa na místo. Vše je propojovu-



LANDS OF LORE

váno do nejmenších podrobností. O moče na stěně se můžete zranit, ve vykotlých stromech můžete najít schované poklady, oestou naleznete několik lečivých rostlin. Truhličku, kterou nemůžete otevřít, jednoduše proto, že klic nemáte a s pákoum to neumíte, můžete otevřít ještě jiný, menší prozaickým způsobem: sekávou.

Jíž za začátku dostanete magickou mapu, hra se automaticky způsobem, jde jí jednou byl, tam to zná. Další užitčná věc je kompas. Určuje vám směr kterým se právě diváte. Pozor, i zde je hra až dalekoušky dokonalá, může se vám totiž stát, že při boji nebo pádu z vejšké výšky vám kompas praskne a pak už neukazuje vůbec nic. Cestou najdete také lampu a lahvičky s olejem. Lampu se automaticky zapálí, jakmile vstoupíte do temných prostor jeskyně. Jak se v ní naplňuje olej, je čím dál méně vidit. Proto je řeba lampu jednou za čas doplnit lahvičkou oleje. Pokud jíž žádny olej nemáte, rychle někým sežerete. Sice je vidit i tak, ale přece se jen za tmy spátně bojuje.

Týkají magického předmětu (kompass, mapa,

lampu) jsou umístěny na pravém okraji obrazovky a jíž se jich nezbavíte (proč taky).

Když si tedy vyberete svého hrdinu je těba seznámit se s ovládáním. Po roznošech se dá pochybovat pomoci americké růžice vlevo dole, nebo kurzorovými šípkami.

Věci však patří se nachází v okénkách dole. Kliknutím myši na krajním políku se celý seznam posune a odkryje další políčka.

Celý seznam je uspořádán do jakési smyčky, takže po chvíli posuvání se vám opět objeví výchozí situace. S téměř všemi můžete libovolně nahlídat, prodávat je, odfušovat, či dát dobrodruhom. Předměty se berou kliknutím levého myšiho kola na nich. Používají je můžete, když s jejich konkou kliknete pravým myšičkem na některou z vásich postav, ta potom dany předmět použije (lahvičku vypije, spustí kouzlo z kouzlené hůlky).

Jesíť bych se rád zmínil o zbraních. Síla zbraní se ukáže, když jí z daleka do ruky. Je tu však jeden háček. Zbraně se časem opotřebují, ažich síla sice neklesá, jenou však méně účinné. To umí poznat

pouze kouzlo, který vám při prodeji oznamí, že vaše zbraň je popraskaná a tudíž vám za nebojné méně peněz.

Váš muži jsou u dolní části obrazovky vyobrazeni jako ikonky. Vede nich se nechází dva skupinky, jedná se o Magi a Zbraně. Kliknutím na tyto „stůl“ se vám v okénku pod nimi objeví jejich číšné hodnoty. Kliknutím na postavu se vám objeví klasický obrázek stavu a vy je můžete začít využívat nebo jím dát septí bránu.

Vede ukazátko magia a zdraví se nachází ještě dva symboly. Kliknutím na horní stavu postavu údajně dolní sesíla kroza. Výsledek pouze silu, kouzlo se samo provádí s úberem potěšenou magi. Podzdi, myž už hráče zmít vše kouzlo budou všechna kouzla napříma na svítku vlevo vpravo. Po skali oznáčí kouzlo, kliknut

po něm vlevo magie nebo zdraví klesne, stále postavu záboru a pořídíš si odpovídající. To se provádí kliknutím na ikonku „záz“ vlevo dole. Když vám klesne zdraví na nulu, nejste ještě mrtví. Spanek vám sice nepomůže, ale malé kouzlo vás poslouží na nohy, a bytěk se vpráv mafika přivede.

Okamžitky vlevo dole napovídá, že se o člověku něco nadělal něj, či nadešel predstří (vypnuti hrdiny, zvuky, vypnuti symulovaného počítače, atd.).

Dost jíž chvaleni této hry, vždyť ona se chváli samy. Stačí si jí pořídit a sami uvidíte. Jedna malá radu na záver. Není žebřík Lands of Lore dojít, ale na někdy chybějších vás upozornit. Dungeon, tedy prostředí ve kterém se pochybuje se mění podle vašich činů. Nikaj radikálně se sice nepřestaví, nicméně stěna za vás, která tam před chvíli nebyla, není již přijemná. Také způsobu dohrání jeř několik. Konkrétně v Daraeches Cave existuj dvě možnosti, které zavírají na když se daly na ještě krizovatce. Nebudu vás již droubož džržovat, kdo tuhru má, jestě rychle zasedne (či zalehne?), že počítá a pusť se do hraní, a kdo ji nemá, ten si ještě záčne shánět. Přeji vám všem hodně štěstí v Lands of Lore. The throne of Chaos, budete ho potřebovat.

Dolphine



Basic stats:		Lands of Lore
Health	100	Westwood studios, Virgin
Attack	1993	PC
Defense	100	3D
Speed	100	PC
Agility	100	1600, VGA, 13 MB HD
Intelligence	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Agility	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Speed	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Health	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Attack	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Defense	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Speed	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Agility	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Strength	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Wisdom	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Charisma	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD
Constitution	100	Up to 1600, VGA, 13 MB HD

THE 7TH GUEST

Starý Stauf dům postavil,
a hračkami ho zaplnil,
šest hostů tam jednou noci přišlo,
Jen jejich pláčem zní teď to místo.

Nikdo neví, co bylo pak,
nikdo nezbyl, aby to řek,
Avšak starce toho kdybys zřel,
padnout na kolena a modlit by ses měl.

Starouf výstřížky:

The Harley Sentinel z 11. června 1992:
„Městskému Harleyovi předložily oficiální
zprávu o brutální vraždě majitele Graeme
Willietové. Z nepochopitelných důvodů
byla předána a ubita kladivem k smrti.
Motiv činu je neznámý. Policie se domnívá,
že vraždu je dílem šíleného psychopata.“

The Harley Sentinel z 19. června 1992:
„Výrobce hraček, pan Henry Stauf, dospěl
v našem městském jednicičku, producentu
hraček a skladce Castle Wonderworldu. Nyní se
muž začal zkušební výrobcem vydávat
po geniální loutkařce. Starouf hračky
ježu hračky po život“, zde ho hledí
Collier's Magazine. „Hračkář Castle
Staufa jíž potřetí změnil své působiště.
Jeho obchodu se vede opětovně v New
Kazdě dílčí od New Yorku po Kalifornii
má, mít aleponí jediná hračka ze
Starouf Wonderworldu. Dospělval jen
se, že pan Stauf má velké plány se svými
domeny. Je velký fanoušek hraček, takže jedná,
co jeho se dovoluje. Je to
ze něj chce dělat hecno nebezpečného,
nebo, co své letě nevědě.

The Harley Sentinel z 12. října 1993:
„Vínu od Harleya další! Harleyové dluží.
Dle nového úmluvi sokoupena městoček.
Není zřejmě jasné, jak se tento záhadný vínu
šíří. Počet obětí jíž přesahuje tisíce. Zdravotník
imunologicki experti nemají vysvětlení pro
fakt, že se vírus omezuje jen na Harley.
Když se vírus rozšíří a kolabuje, okolo.
Rodičům doporučujeme cestu
u děti na hygienu a nepouštět k nim
žádné dospělé, kteří by mohli byt nositeli
víru...“

The Harley Sentinel z 29. října 1993:
„Miss Harley, seřada Mariana Burdenová,
s dnes vratila z Manhattanu. Získala
jsem několik zajímavých hraček, když
našeruji. Zajímalo nás, proč se
děti vrátily domů. Odpověď byla překvapivá:
„když všechny vlastnosti, party
v domě Henryho Staufa“. Co to mělo byt,
kdo jsou další požávani hosti a proč nebyly
informován tisk je se nedozvěděl...“

The Harley Sentinel z 31. října 1993:
„Uzavření hračkářství Wonderworlda
je prohloubuje deprese, která padla na městoček.
Tam, kde byly dříví výročí roz
zaděnské dětské tváře, tam je černé smutek
a temný místo. Pan Stauf označil své
nepochopitelné rozhodnutí komentovat:
Všechny otázky mají být adresovány jiné
právnické zástupci, panu Barstovovi
z Manhattanu.“

Policejní zápis ze dne 3. listopadu 1993:
„Policejní byla upozorněna soudci panu
H. Staufu na neobyčejné zvuky vycházející
z jeho domu. Oficiál T.G. dorazil na město
krátce po půlnoci. Dům byl tichý a na jeho
klepání nikdo reagoval. Následující den
podal pan M. zprávu, že zmizel jeho syn
Ted, který si hral s hračkou domu. Detektiv Cowell vstoupil do domu a pro
hlídal ho. Byl úplně opuštěný, nikdo
nenechal žádoucí stopy na vnitřku domu.
Právnický zástupce pan Barstov upozornil
že policie nemálo nejmenší povod podle
dům, neboť pan Stauf odjel ze
země již před dvěma měsíci do
světové turné...“

The Harley Sentinel z 28. prosince

1996. Nové zprávy o podivných věcech
kolem Starouf domu zaplavují redakci.
Výkřiky, nepozorné zvuky vycházejí
na jeho domu z tajemného domu a stejně
rychle pak zmizí. Nový ředitel Harleyové
police James Mondello prohlásil: „Pohadky
pro děti. Zdá se, že opuštěný domu
a strašidla. Ráčení, laciné povídání.
K nám se ale dostávají podobných hla
šálek stále více. Máme vše než dva tucty
zpráv, kteří viděli zvláštní barovná světla
v oknech domu...“

TG ze včerajšího oznámi, že zlom v oblasti
počítačové zábavy. Gratka i hubka je
unifikáti, kde je možnost hráncům video
závodu. Případně stojí, když OCV, vzdálení
mezi skloviny, skložitost v možnostech...
Vypadá to, že první krátké k filmům,
spuštěná multimedialní hra. Autorská
skupina Virgin spustila s tvůrčím týmem
Trinity oznámení těsně druhu her jako
„interactive drama“...

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

Hraje hry		The 7th Guest	
Platformy	Virág Games & Trilobite	Platformy	Virág Games & Trilobite
Typ hry	adventure	Typ hry	adventure
Platit na	PC CD-ROM, CDV	Platit na	PC CD-ROM, CDV
Uživatelské rozhraní	320x200, 32 bit, 8MB 16 KB, 3D, 3Dfx Sound Blaster	Uživatelské rozhraní	320x200, 32 bit, 8MB 16 KB, 3D, 3Dfx Sound Blaster
Popis hry	PC CD-ROM 150 K/45 Doporučeno: 386 EX, 8 MB RAM, CD-ROM, 320 K/45 KB Příslušenství: míček	Popis hry	PC CD-ROM 150 K/45 Doporučeno: 386 EX, 8 MB RAM, CD-ROM, 320 K/45 KB Příslušenství: míček
Minigame	100	Minigame	100
Závaha	20	Závaha	20
Frontend	100	Frontend	100
Snímek	100	Snímek	100
Režim	10	Režim	10
Účetní	10	Účetní	10
EVALUACE		verdict: 100	

EVALUACE verdict: 100

Gratika je, jak jsem již řekl, výborná, automaticky si dali záležet. Všechno je absolutně
realistické od celých místností až po drobné
předměty. Scrolling je docela hravý, to je
dokonce počtem násnímných obrázků.
Když hru tento poprvé vyzkoušel, ne byl
k užívání pomyšlen. Už teď je to je nyní
slabší, přestože grafická karta mělo
podařit se i CD-ROM využívat přesné počítačové
dávkování programu, pomáhají časové počítací
výkony. Hra běží ve výškách rozlišení, než
na jaké jsem vyzkoušel, počet barev zůstává
k naši skoře standardní. Barvami používá
by to přesně jen trochu hravě odstín.
Po výdeji třídy video, scény skvěle
vykreslují příběh. Kvalitní video si však
představují trochu jinak, než nemohu číst
po programátorech zážáky. Co bys
snad mohl hra vyzkoušet rád nevěří
chybu je to, že při letočku scénách je
obvykle něco, což mělo hračku mít
než hráči a hudební základní muziky vám
užívá, všechno něčemu, co si to dobrí lidé
povídají.

Hudba je skvělá, rozmanitá, a mění se
podle situace. Co miří předpisy domu
než je všechny, že všechny
hudební motivy používají
ve hře si můžete v datovém
legálu počítat poslouchání
na druhém CD v klasickém
kódě, přehrávání CD-ROM.
Bohužel jsou všechny
stejně po jednoduchém trochu,
kteréž mezi nimi
nemůžete volit. Elektro
není vůbec hravé, ale
když už, že to je to
součástí digitalizace,
kterým nemůžete
vyzkoušet. Celé přestří
příběhu podlejte, přesně
video, recenze, zvuky,
hudbu a ikonami konce
se ve Vás snad probudí
strach. Jak se to vůbec
podařilo posudit sami.
Už všechny vyzkoušet
můžete, protože všechny
jsou výborné.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně vybaven
hádankami, skladbami
a jinými úkoly, které je
potřeba řešit. Význam je
v tom, že hra je
interaktivní.

7 ročníku hraje pocházející loutkařov
v domě. Ten je důmyslně

OF DR. BRAIN



obrazovce. Sum kaskad, hučení moře, zpívající ptáci, řev pavířů a jiné zvukové efekty jsou originálně zpracovány. Podmínu samozřejmě je, aby byly majitelé zvukové karty. Po Sierrovky oba dily naprostě dokonalé. Detailní propracování jednotlivých místností je úžasné. Jaki bystele jinak mohli hledat v hustém porostu ohromné několika malinových skrytých zvířátek.

Zajímavým zpestřením je zadání o pomoc. Pokud je se v některém úseku hry zasekli a nevědí si, rady, můžete možnost pomoc získat pomocí přívlastku Dr. Braina.

Ten po zaplacení, jestli ovšem vlastníte pozdrovoušnu sumu peněz, vám vždy ochotně posadí. Minice ziskáváte pouze uspěšným dokončením hánky bez Brainova pomocí. V závislosti na složitosti problému a obtížnosti vyřešení dostanete v některých případech dva nebo i více této zlatiny. Nyní už nezbývá jiného než vžít rozmě do hry a pustit se do únavovné přemýšlení.

Po třetí, když by si nevěděli rady a z finanční důvodů si nemohou dovolit napárování, přilámkáte sebe stručný návod na druhý díl (Island of Dr. Brain).

Po seskočení z letadla s použitím padáku si všechny kamenných soch a rozhazených kostek v písni. Desítkami různých tváří a různými výplňami pláchu obrazu a vstupu do jeskyně. Nahledněte do zapnutého mikroskopu a oddělte mikroskóy. Děrovánka kart se náhodně hodi do schránky na hrobku. Dopravními čísly podle posouzení otevřete hrobku. Kultum kamenný nastřík na tyč a několika pohyby je přesuňte z leva do pravého. Otevřenými dveřmi pokračujte po pláži. Na složeném obrazku označeného pělkládce obarvete na bílo. Zobrazovka slova vyhledejte v omísmeře a mezi pásmami vystupuje na náhorní rovinu. Prohlédněte na dleňovém cedule a přežáhe slova, aby věta měla smysl. V obzoru v dopadu vyhledejte skrytý zápis.

EXCALIBUR **verdikt: 88°**

Castle & Isle of Dr. Brain
Firma: Sierra On-line
Rok výroby: 1993
Typ hry: adventure
Na počítač: PC
Obsahnost: mixák
Originalita: 85
Hrazení: 90
Přirozenost: 70
Ostatní: 32
Rubba: 89
Efekty: 85

EXCALIBUR **verdikt: 75°**

ta. U dveří ještě určete strukturu materiálu předložených předmětů a vstupte do doušující zpěky. Na ovládacím panelu musíte doplnit číslo tak, aby jejich součet na krajích odpovídaly nule. U východu ze zpěky najdete pomocí barevných proužků tu správnou směs. Ve věži stojí za povinnou tematickou kulečníkou pole a jablčným salátem. Po doplnění vět zláska a přesněm polohužet na houpačku. V chybě zapátejte monitor a vyhledejte kombinaci tří stejných vzorů. Zlatým kloboukem otevřete prosklenou knihovnu a knihy v ní seřaďte podle odpovídajících názvů. Otevřeným tajemným vchodem se dostanete do výstavy. Pomocí různých velikostí skleněných přeletíte texturu vystíkající z trysek do pravého korytky. Sisknulím červeného tačítka převezlete kabínku výstavu.

Přes vahu přepracujte počty zubů na ozubených kolech pohybu. Sjdou do a prokouknete strom života. Zloutu kázelu zastříte do hlavy robota. Naprogramujte pojry transparentu tak, aby zjistík barevné označení předmětů v jeho poli. Ziskanou zloutu krabice s nalepkou oznádží radioaktivní zastříte do otvoru v smědovacím panelu. Na modré obrazovce vyhledejte dva kybernetické organismy, jejichž geny po skloucení budou shodné s identickým kličkem odměnky mfl2. V další místnosti přiláke obrazky ke správnym autorům. Zahraje na varhany a otevřenými dveřmi pokračujte do místnosti centrálního ovládání. Zmáčkněte obrovské tačítko a v otevřené palubní desce doplňte chybějící obrazce podle barev. Páku poňte dopředu a přejděte k panelu s červenou houpačkou. Zde musíte jeden logický člen naprogramovat a otestovat. Na závěr ještě opět poňte páku dopředu.

Všechny výtvorce pravděpodobně překvapí závěrečná sekvence kde zjistíte, proč se hra jmenuje „Ostrom doktora Možka“. **Dundy**

INCREDIBLE MACHINE

Larry I, II, III, IV, V, Kings Quest I, II, ..., Ne, nemá to smysl. Němouž ani tollik plýtvat mísitou a s patnáctou výčty projekty Sierráckých programátorů. Jejich hry není třeba dlužou popisovat, a charakterizovat už všebe ne. Většina z nich jsou totiž, jak ještě každy správný gemesník vš. adventury. Většina, ale neznamená všechny, a tak se objevily i výjimky. O jedné z nich se právě nášmaz rozepsat, a tak trochu nevím odkud začít.

The Incredible Machine, jinak český Neuvěřitelný stroj, se odchyluje jak od her typu Space Quest, tak i od všech karbanických luháček, kterí se také objevily v této spouše Sierrovky. Nejvíce, kde je o novinku, ale určitě si tam dobrovná svoje místo zaujaly. Je v ní spojenou logickou myšlení, cedovost a přesnost v ovládání myší, fyzika, chemie, praktické život, zakonky přírody a množstvím dalších věcí. Kdyžkdy měl charakterizovat hru tak, jak jsem na to všechny zvykly, řeknu prostě „Logický rychlik“. Hra mě však zaujala netočit, že si s pouhou definicí jednoduše nevystačím. Ono se vlastně ani tak o rychlik nejdě. Na všechno je časou dost, ubíhá jen bonus, a to se projeví maximálně na bodech, na kterých zas až tak nezáleží. Ale systém hry si nechne na konci. Co se mi na hře líbí nejvíce, je její naprostá originalita, vlastní neoriginalita, nebo v podstatě originalita, ale... Zkrátka cíl sestavíte něco, aby to fungovalo, je starý, avšak totiž skutečnost je ve silně prostředí do kterého jde po spuštění uvrnout. Jeďte se v podstatě o docela normální svět, kde působí gravitace, tak vzdálu, a všechny ostatní zákony fyziky a chemie. Vašim úkolem je seřídit si strop tak, aby po uvedení do chodu siphona zadal podmínky. Co je na tom tak zajímavého? To, že celý systém sestavujete. K dispozici máte celou škálu předmětů (například dělo, pohyblivý pás, pistoli, meč, baseballový míček, tenisák, bowlingové koule, po počtu stropu myšky běhající v kruhových kříčkách, opice na bicyklu, větrníky z elektrických ústí, generátor, motor, slunovní batérie, na ty se svítili svíčkami z baterky, a tak dále).

EXCALIBUR **verdikt: 75°**

originalita: 95
hlašba: 85
pravidla: 80
pořádk: 70
grafika: 90
hudba: 80
efekty: 20

a tak dále, atd...), a ty dělají z těch součástí právě ty neuvěřitelné stroje, podle kterých se celo to dobrodružství změnuje. Hra je graficky zpracována na jednučku. Běha sice jde v sesňacích barvách zato však ve vysokém rozlišení. Jednotlivé komponenty jsou prokresleny do těch nejmenších detailů a všechno se ho sybe ve skutečnosti, aby se pochopitelně i ve hře. Fyzikální zákony platí absolutně přesně a každý kousek provázku, každá kapička vody, letící raketa, vše je jimi fidí. Samozřejmě, nic není úplně bezchybné a tak mi příde neologická, že Bowlingová koule se chová jako by byla stejně lehká jako tenomásek. To ale jen na okraji a v zápalu boje s vědou a technikou si to snad ani není třeba uvěřit a já jsem si toho všiml až po zhruba deseti minutách hraní.

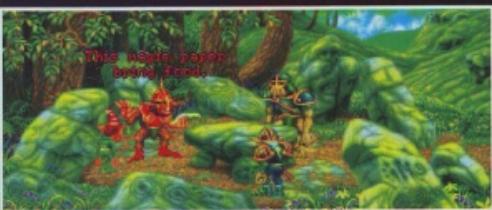
Jak jsem nastřík, je třeba sestavovat stroje, aby splňovaly určité parametry a výkonaly určitou práci. Co malej deňat konkrétně, to se dozvete v úvodním menu, kde také najdete změněny obrázek s předem umířeným nástroji a příslušnou. Očivid se zlepšovat ovládání na hlasově, že zde restart a quit (mečekář). Dále je tu korkna pro výber jednoho z devatenácti možností úrovní, přičemž při dokončení každého z nich obdržíte heslo do toho následujícího se zakódovaným počtem bodů. A nakonec ještě ikonka, pomocí níž si zapnete tzv. free-form mode, ve kterém si můžete podle libosti měnit gravitaci a tlak vzdálu. To byste náhodou dohrál všechny levoylevý a němyle deňat. S nejvýši pravděpodobností k tomu nedojde, jelikož ke konci už to je pěkná maláčka na bedru, ale na druhou stranu na vše se dříjí, časou dost a na své si přijde i začátečník. Na závěr snad jen, že občas nusknád namáthou trochu, aby opravdu je trochu mozek, a odpadnout si od všech těch strileček a adventur. Ne že bych vás nutil u seky, já osobně dávám přednost dobrodružství, ale Incredible Machine je příjemna fyzika, která baví daleko více než ta škola.

TED JOHNSON



V LEDNU VYJDE EXCALIBUR 22, PRVNÍ ČÍSLO NOVÉ GENERACE EXCALIBURŮ!

Simon the Sorcerer



Více hrdinů, různé
druhy růží

Byl jednou jeden chlapec jménem Simon, a ten měl malého psa. Zil si celkem v pohode na dřevo-pkový skopčíky. Jednou takhle včer, když si chlapec cítil knížku ve svém pokojku, neposedyň pejsek objevil na půdu velkou starou truhlu. Jak na ně tak stekal a stouchal do ní, náhle se otevřela. Psi rozuměně dostatečně na výši aby pochopil, že v situacích, kdy se dějí věci tajemné, se mají brat rohy na ramena. A tak nic netušil pesk skočil do bedny a ta se skrýto-tem zavřela. V tu chvíli jakoby se v Simonovi hrnula svidomá a začal mit strach o psa. Vybehl ledy ze svého pokojku a ani nevěděl proč, už leží po zbruhu otvorenem ve stropě. Byl by houhou, kdyby mu nedostalo, že to kvíčení a hařání, které se ozývalo z truhly, je jeho milovaný pejsek. Jak mu tak pomáhal ven, napadlo ho, k čemu asi tak můžou věci v té truhle být. Nikdy předtím se o to nezajímal a navíc ho nevabilo přehrábat se nejáky starým hraburdim. Vzal do ruky jakousi knížku s nápisem „Kniha kouzlení“ a hned jí hodil za hlavu. „Níž zvláštního“, řekl si přes sebe. Kniha dopadla na dře-

Simon the Sorcerer
Platform Adventure
PC, DOS
Doplněk
PC, Amiga
Minimum: PC AT, 1 MB RAM,
7,5 MB HD,
VGA 128x640, 32 MB
Doplněk: 386SX, 2 MB RAM,
Sound Blaster
Virtuální rýzová

Digitální

Diskverze

Představení

Stránka

Autora

Režitura

Scénář

Obsazení

HOUDI SPOTTER (241-2) VHS UB-11

HOUDI SPOTTER (241-2) VHS UB-9

HOUDI SPOTTER (241-2)

HOUDI SPOTTER (241-2)

HOUDI SPOTTER (241-2)

FERRY PROD. POST-PROD. AIRFIELD

ADJUST SPOTTER PLANE VIEW

942251-12801-01-18748158-31

STUNTS ISLAND

Mládi je krásné, piné nesplnitelných snů, lužeb a přání. Jedná z mnoha tajných chlapecích plánů, které se prohnou po rozlených plochách světa fantazie, je touha stát se kaskadérem. Ale spona na chvíli si se svým okříšeným ořem záležat s větrným o závod, nebo v záři reflektoru načečhrávat blávavé obložky nebe, či před objektivem dychtivého kamerymanu předvést několik triků z svého pestřeho repertoáru. Po přistání pak hned za doktorem a čtyřmi muži v bílých pláštích nesoucí nosítka se hromou davu nadšených fanoušků natahujici ruce plné fotografií. Ti, kteří nesouhlasí portrétem hrudny, rychle vytahují z kapsy mastný zmačkaný komout od pražené kukuřice a jiskřivým očima pokupují po běhu ruce rozdávají autogramy. Jakmile vás dá doktor dohromady pojíštěnou a úsměvářejší vám vylepí peníze, opět upadne do poohodené sedačky a přes pro vás nepostradatelnou příbhu hledí na asfaltové výparv vznázející se nad nekončící dlouhou výletní plochou. Neopříjemné se vtipi očekávání na blášení z kontrolní věže o povolení k výzvěstní.

Dost ale fantazirování. Tento sen vám ale spona z části může přiblížit nový letecko-kaskadérsko-filmařský simulátor od Disney Software. Kreslené postavky s několikaletou minulostí jsou mezi televizními diváků celého světa dobré známy. Poslední dva až tři roky se nápis Disney počal objevovat i na monitorech různých typů počítačů. Na PC to byla například na svou dobu poměrně uznávaná hra DUCK TALES, kde jsem se setkal s postavamičkami odvážných kačerů. Mezi hry, které jsou zpracovávány na základě filmů, až kreslených či hraček, patří HARE RAISING HAVOC (film Roger Rabbit), THE ROCKETEER, MICKEY'S atd.

Když jsem viděl Stunt Island poprvé, tak na mě zrovna nejlepší dojem neudělal. Po pravé řečeno jsem si nevěřil rady. Za nějaký čas jsme ale podlehlí Nápoletánum přesvědčování a Stunt Island, neboť OSTROV kaskadérů jsem si pořádně prohlédl. V zápětí jsem pochopil nejen podstatu hry, ale také že jede o naprostou bombu. V žebříku simulátorů u mě třeba hra zaujala místo v první desítce nejuspěšnějších.

Po shledání téma a vložení svého čtenáře jména do databáze hry se můžete na ostrově volně pohybovat mezi několika

ka stanovišti. Nejdříve je vhodné se podívat na letiště a zaletat si s jedním z paděsáti typů letadel. Lepší je samozřejmě vyzkoušet všechny typy, přinejmenším si je ošáhat, zjistit, co který typ doveďe a nátržovat základní triky. Ve chvíli, kdy vám budou z čela stekat kapitóni potu a v ruce budele cítit nepríjemné, křečovité cukání, zanechte letání a běžte za producentem. Ten vám sdělí podrobné informace o průběhu natáčení. Po úspěšném předvedení svých dovedností máte možnost film sestříhat a různě upravit. To znamená zvolit správný pohled, vybrat kamery, která nejlépe zachycuje nebezpečné hazardování se životem a vytváří tak zvláštní atmosféru ve vzdachu knoučku se napří. V kině za bouřlivého skandování diváků pak shlednete vysledný efekt. Jestliže vás akrobatické kousky přestanou bavit a dostanete chuť na pořádnou dobrodružnou hru (Tieba od Sierry), jděte do příštěho a nasedněte na lod, která vás z ostrova odvezde do království DOSu, i když si myslí, že ostrov jen tak hnedka neopustí. Jako každá láska bytost má i kaskadér své pevně hrdělce, malou cháku s notsem, novinami a telefonním záznamníkem. Zajímavým zpestřením je i možnost rozinstalování televizních kamér na strategicky výhodná místa ostrova.

2D grafika okolního prostředí při úvodním procházení po ostrově je na úrovni dobrého adventury. Krajina a letadlo jsou zpracovány standardními simulátory 3D grafikou. Své letadlo si všelou můžete prohlédnout z jakéhokoli prostorového úhlu a vzdálenosti.

Dalším kladem je i jednoduchost ovládání.

Ve srovnání například s Falconem 3.0 je Stunt Island, co se týče řízení, úplná pohádka. Pokud by se někdo domníval, že hra je málo akční, ba dokonce že jde o pouhý vzdělý bejt s dědovým dvojpološkem, tak určitě nemá pravdu. Záleží na typu zadané role. V převážné většině akci jde výběrem kuolmetem a může se stát, že vám bude z rukou svěřen takový stroj jako F117A Stealth. Mezi dobrými zvukovými efekty můžete zaslechnout hlahol producenta či kamerymanu.

Závěrečný obrázek a úsudek o hře

necháme individuálně na vás, čtenáři a hračkou PC. Stunt Island si prostě musí vyzkoušet každý.

Dundy

Název hry: **Stunts Island**Firma: **Disney Software**Rok výroby: **1993**Typ hry: **simulátor**Na počítač: **PC, Amiga**Minimum: **286/40, 1 MB RAM,****10 MB HD**Doporučeno: **Sound Blaster**Obtížnost: **střední**Originalita: **83** Zábava: **93** Přirození: **77** Grafika: **77** hudba: **80** Efekty: **85** EXCALIBUR verdit: **90°**

<img alt="Stunt Island

Sírenou bojovou vlnou se probíží zakrývajícími valem. Černá mráčka šíří se kolem něj snášejí v celych horách na zem, aby sprovoďily ze světa rozrušené nepřátelské třísky. Díky mistrovským zášlechám ethick lžubčíků se probíjoval až k vnitřním hradům pevnosti. Jsou na ně patrné známky únavy z obrázkové fyzické náhrady, ale tento je ještě nemůže odpětovat, řekl jdeš náhle. Dokud je naživu jediný obránci pevnosti, neubude mit ksil. Bylo to tedy jeho selhání, které zapříčinilo, že pevnost padla do rukou nepřátele. Nyní je tu, aby svou chybou napravil. Dnes naprosto z boje, i když měl zůstat sám proti všem. Druhou takovou zbláznilost si nikdy nedopustí.

Z přemýšlení ho vyrušil zvláštní náležit v rukách nepřátele. Zaznělo pár krátkých povelů a třísky se počali stahovat pod ochrannou kloboukou opěvění hradu. Pustil se rychle za něm. Některé opožděněkem zůstal v běhu lebky jen tak mechanicky, jako když si dístí zuby. Sovin se vrátil přitisk k bráně, byla okamžitě uzavřena. Vně opěvění se v tu chvíli nenašel jediný živý třísky. Bezradně postíval před těkavými kovovými vrity. Nezbývalo než čekat a hledat. Dobré věděl, že se už blíží den vojáků s beranidrem, jehož havice za chvíli tvrdě dopadnou na bránu a po několika úderech z ní nezděje více, než jen hromadu třísek a prken...

...zanecháno poté, když dálko: ve stylém čase na jiném místě...

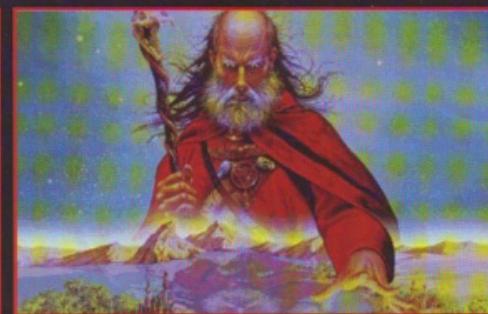
"Doufám, že být na severních mokřinách probíhá podle očekávání?" Ano, My lorde. Vypadal že, že v tu dobu je hrad již v násilu rukou. Ztratil jsem zatím minimálně. Podle těkavých zpráv, hmy... něco kromě třísek jednotek eff." Vypadal to, že odpověď panovníka uspokojila. "Pokuřáte, Websteze, pokračujte," neplivě vybídl svého kancléře. Koutek lší se mu rozhněl do širokouho koutu, který prozrazoval potěšení. "Nasedl jsem i lukostřelec jako hraní sůl, aby to se nebezpečí, ale baječný napad. Toho nového využíváte, bys mohl povyslat. Váš Velicenstvo."

"Ano, co se nechne na jindř. Rádliji mi povídce, co se stalo s tím hradem. Padli?" "Ne, My lorde. Sovin spálil svůj útok, z hradovního stanoviště ho odvalil. Ždá jsem podlepsal olejici listinu, takže v nejblíži době ho vylema v nemil obzívou měsíč" odpověděl odvážný Webster. Bylo zjednočeno, že to panovník zajíma, ale kancléř pokračoval se zjevnou nechutí: "Chcete slyšet další strategii? Pan?" "Jisté, pokračuje." Kancléř si povídce. Zase aby vysvítovat tomu senířskemu stavovskou valenou operaci. "Vždy" se v tu vlnu díval když na děkovou kou. A spíš než po dobytých územích se ptá po legendách a hradech. "Jistě že dala události nebudou příliš odvážovány od naděj plánu, budou nám příš růk patřit přes dvaatřicet hrabství. Roční zisk prozásobí 35 000 zájemců. Jedna slabina je v magi, nemáme na své straně mnoho čarodějů ani klesků, o druhé nemluví." "Tak s tím někdo udělal," vybukl král. "Dělej stavět čarodějnou věž a kostely pro klenky a zlín, co nejdále. Sýrel jsem", a zlil trochu hlas. "že magi může mít ohromné nebezpečí útrky. Ja to pravdu?" "Ano je, Panie, ale to..." Do mistrovství prudce vtrhl (zvolá v rozpravu s dvomi etiketou) udychný posel: "Omlouvám se, Váš Velicenstvo, ale málem našelovu depeši."

"Cítíte," vybídl ho král, který se v rozrušení zapomněl rozložit. "Zhmotněla smrt procházející města na západu. Bon domy, lide umírají, věduj se strach a zmatek. Zároveň s tím veden nepřátele utík z jihozápadu. Už jsem přišel o tří province..."

...v téže chvíli, větší daleko; v jiném čase na jiném místě...

U monitoru sedí šílený pařan. Po obrázovce pobíhá zmatené několik postavík. Pak se objeví mapa rozložená na území. V západní



FANTASY EMPIRES

částí animovaná postavíká smrti svou na umíříček. "U peleha, to jsem nečekal. Magického počtu zapadu. Zabatila mi tam kouzlo vojáky. A zrovna, když jsem se to chystal skoncovat s tím nechutným třískykem. No, ní. Náhleju se poznáci." "Upadl kouzly, na strámkách Excaliburu..."

Tak zase SSI a jedna z her firmy Official Dungeons & Dragons computer game, Tentokrát Zadní Beholdi, žádne těkavé simulátory drážek. Fantasy Empires je strategie. Zaváde Vás do fantastického světa, kde fungují kouzla, a člověk, který něj čarodějem, se musí spojíchat na pánskou ránu svého meče. Vše se řídí pravidly neprůslušející americký hry na hradu Dungeons & Dragons, se kterými jste se mohli seznámit při hraní Beholdi, nebo až příjemnou českou mutaci Drážek Doupé. Kritiku této hraček systému si necháme na druhé (přestože mi je prý psouk skoro samý), neboť by mi nezbylo mít na recenzji. Válečné strategie jsou obsahem pravidel pro experty. Fiktivní situace popsaná na začátku je sice do značné míry příkázaná, ale v podstatě takovým způsobem hra probíhá. Podívajme se na ní tedy hezky do základky.

Po intru (na poměry SSI dost ofukláném) se na monitory ukáže hlavní menu. Vybrat si můžete bud boj podle jž hotových scénářů, nebo se poslat do tažení (campaign). Záležitostí je doporučit zábrat si alešpota jednu hru podle sočírny, protože se nemusí zabývat generováním svého hrdiny a jeho prohlížkou a navíc byste se v tažení bez přípravy ani moc nechytali. Dejme tomu, že ale budete chtít hrát rovnou od začátku. Proto mám pro Vás několik rad.

Fantasy Empires

Firma: SSI

Typ hry: strategie

Na počítač: PC

Minimální: 386, 4 MB RAM,

15 KB BD, VGA

Dopravník: Sound Blaster, my

Ostatnosti: vysoká

Originál: 99

Reprodukce: 35

Předplatna: 37

Režim: 80

Starý: 75

EXCALIBUR verdikt: 94%

Zvolte-li tažení, musíte nejdříve vybrat svůj postavu. Vyberete si jedan z obějcíků a zvolte symbol kostky. Určete si jméno, vyberete povolání a přesvědčení. Doporučujte vybrat si přesvědčení opravdu lehkou, jaké budete hrat, protože Dungeon Master jenou hru tvrdě penalizuje. Můžete si ještě uplatvit osobní vlastnosti. Pak přejdete postavu do seznámení. Můžete si charakter vypočít sice a pak hoří před kanonem dí souborem (máte-li jaké), nebo sami proti sobě (prohlížení). Ještě: můžete svůj charakter zvolit s prohlížkou (MPC). Kliknutím na konzole soupeře se ukáže jeho kádový list. Vyberete obějcíka, magickou a poslavy na výši úrovní s či zpět vlivem nevybíráte, neboť se nezahráváte.

Tažení samotné začínáte s jedním územím svou záborou. Snažte se rychle zabrat co možná největší plochu. Cíl vás užemí vlastnit, tím více peněz z nich každým rokem může a tím více můžete stavět, zbrat, škodit a tím více můžete expandovat atd. Přesunujte vojáky na všechna území a na jž obývají rekrutujte nové sily. Můžete zábrat si vybrané podle podmínek a strategie. Typy jsou tří: potřební, vnitrozemské a ostrovny. Podle této se dělí ještě na horu, poušť, travu a les. Jednotlivá území se liší produkty a také jednotlivými, které tam budouval. Například dvořavý byval v horách, čarodějce můžete namontovat jen na nejlepších místech. Při presunoch ažotek. Vám značně množství vojáků zhyne. Proto je potřeba postavit oksamit na zisku území, aby byly zbraně až do zábrany dálšímu úbytku mužů.

Když se hrad od začátku nepustila do rozšíření, budete na tom oproti Vašim oponentům dost spásat. Dál postup závisí na konkrétních situacích, takže se ráděj budu věnovat ostatním možnostem a funkci hry. Kromě rádových vojáků (fighter, elf, dwarf, etc., i můžete dát hrdiny. Výbava hrdiny je náročná na čas a když to došlo nešikantně podnik. Hrdina vystále na questy různých obtížností. Jení se nemůže nebo vrátit, a třeba s kouzlením předstímat, že včel náhodný. Hrdina kromě dosávání časových předmětů, pomáhá v boji při obraně a dobyvání území. A to ještě u dálšího aspektu hry, u akčních mezin. Což hra probíhá (jak jste si už as) v třískách, v kolosech stejně jako hra Civilization. Mezina je akční (magická) a oběví se, aby obdržel území, které drží nepřítel nebo neapack. Neplze rozbít své jednotky a pak začne boj. Vlastní strategii jako magi, řek, neznačí blízko, na dálku lury, katapulty, ústup, atd. Zároveň můžete jednoho (bohovského) vojáka evadovat. Když dobyváte hrad, ještě lepě beranidlo. Beranidlo se bude dřít, monzor se rozloží na den poloviny. Bokšelou to zeskádat, včetně vln, která je pochopitelně jené pro obranu i útoku. Když se současně dostat i do strategie, můžete tyto skeny znést nebo omezit. Dálšíou součástí hry jsou magi. Nejvíce kouzlo mohou, když si zvolí charakter magického. Systém kouzle je stromy jako v D&D, to znamená, že neexistuje žádná magické energie, ani mana, ale vyberete si kouzlo, které použijete v tomto kole. Podobně druhý kouzle se postupně zvyduje. Magické předměty mají samozřejmě i meziemky počet použití. Některá kouzla mají ohromné množství užití a seřízení je na neplze území, kterého hodláte obsadit. Vám to pomůže. Jená užimové zjistit informace o očích územích. Čarodějová a klerikova území svým způsobem slouží jako hrdinové a uplatňují se na questech a v bojích. Intelektuálně mají možnost používat diplomaci. S nepřáteli můžete vyjednávat mír, poslat jí frankou podporu nebo využívat číatelství. Výzvou ježich můžete nepropochopit, pochybuj o tom, že všechno rájky mají. Tímto snad nevede základní funkce, který využívat a dělat několik sklepů v prostředí a zároveň.

Obdivujete jí to, co má vlastní naděj. Vzájem se dílcoch můžete poslat jí, poslat jí frankou podporu nebo využívat číatelství. Výzvou ježich můžete nepropochopit, pochybuj o tom, že všechno rájky mají. Tímto snad nevede základní funkce, který využívat a dělat několik sklepů v prostředí a zároveň. Vzdálení je to, co má vlastní naděj. Za celou dobu hry se mi nezajížděl a pořád jsem se přetípkoval. Dálším neduhem je nemožnost nařízení: jí rozhraní ještě neplze. Například když pojdete na neplze území podle 120 třískal, když se po rozhraní poslat tam ještě dva třískal, pak přežete to udeřit v temné kouli, podílej se to i do dvou třískal. Taky nejdete poslat na jedno neplze území jednou z dvojice dvou Vašich. Akční souboje jsou zmatené, počítat řadu vojáků zábrany, když se o ně nepostačí. Třicet neplze hrdiny po Vaši porážce hra nekončí, ani pokračuje v rči svého protivníka. Když se v základku, hra si Vás časem chystá.

Váš území, budete na tom oproti Vašim oponentům dost spásat. Dál postup závisí na konkrétních situacích, takže se ráděj budu věnovat ostatním možnostem a funkci hry. Kromě rádových vojáků (fighter, elf, dwarf, etc., i můžete dát hrdiny. Výbava hrdiny je náročná na čas a když to došlo nešikantně podnik. Hrdina vystále na questy různých obtížností. Jení se nemůže nebo vrátit, a třeba s kouzlením předstímat, že včel náhodný. Hrdina kromě dosávání časových předmětů, pomáhá v boji při obraně a dobyvání území. A to ještě u dálšího aspektu hry, u akčních mezin. Což hra probíhá (jak jste si už as) v třískách, v kolosech stejně jako hra Civilization. Mezina je akční (magická) a oběví se, aby obdržel území, které drží nepřítel nebo neapack. Neplze rozbít své jednotky a pak začne boj. Vlastní strategii jako magi, řek, neznačí blízko, na dálku lury, katapulty, ústup, atd. Zároveň můžete jednoho (bohovského) vojáka evadovat. Když dobyváte hrad, ještě lepě beranidlo. Beranidlo se bude dřít, monzor se rozloží na den poloviny. Bokšelou to zeskádat, včetně vln, která je pochopitelně jené pro obranu i útoku. Když se současně dostat i do strategie, můžete tyto skeny znést nebo omezit. Dálšíou součástí hry jsou magi. Nejvíce kouzlo mohou, když si zvolí charakter magického. Systém kouzle je stromy jako v D&D, to znamená, že neexistuje žádná magické energie, ani mana, ale vyberete si kouzlo, které použijete v tomto kole. Podobně druhý kouzle se postupně zvyduje. Magické předměty mají samozřejmě i meziemky počet použití. Některá kouzla mají ohromné množství užití a seřízení je na neplze území, kterého hodláte obsadit. Vám to pomůže. Jená užimové zjistit informace o očích územích. Čarodějová a klerikova území svým způsobem slouží jako hrdinové a uplatňují se na questech a v bojích.

Intelektuálně mají možnost používat diplomaci. S nepřáteli můžete vyjednávat mír, poslat jí frankou podporu nebo využívat číatelství. Výzvou ježich můžete nepropochopit, pochybuj o tom, že všechno rájky mají. Tímto snad nevede základní funkce, který využívat a dělat několik sklepů v prostředí a zároveň.

Obdivujete jí to, co má vlastní naděj. Za celou dobu hry se mi nezajížděl a pořád jsem se přetípkoval. Dálším neduhem je nemožnost nařízení: jí rozhraní ještě neplze. Například když pojdete na neplze území podle 120 třískal, když se po rozhraní poslat tam ještě dva třískal, pak přežete to udeřit v temné kouli, podílej se to i do dvou třískal. Taky nejdete poslat na jedno neplze území jednou z dvojice dvou Vašich. Akční souboje jsou zmatené, počítat řadu vojáků zábrany, když se o ně nepostačí. Třicet neplze hrdiny po Vaši porážce hra nekončí, ani pokračuje v rči svého protivníka. Když se v základku, hra si Vás časem chystá.

Váš území, budete na tom oproti Vašim oponentům dost spásat. Dál postup závisí na konkrétních situacích, takže se ráděj budu věnovat ostatním možnostem a funkci hry. Kromě rádových vojáků (fighter, elf, dwarf, etc., i můžete dát hrdiny. Výbava hrdiny je náročná na čas a když to došlo nešikantně podnik. Hrdina vystále na questy různých obtížností. Jení se nemůže nebo vrátit, a třeba s kouzlením předstímat, že včel náhodný. Hrdina kromě dosávání časových předmětů, pomáhá v boji při obraně a dobyvání území. A to ještě u dálšího aspektu hry, u akčních mezin. Což hra probíhá (jak jste si už as) v třískách, v kolosech stejně jako hra Civilization. Mezina je akční (magická) a oběví se, aby obdržel území, které drží nepřítel nebo neapack. Neplze rozbít své jednotky a pak začne boj. Vlastní strategii jako magi, řek, neznačí blízko, na dálku lury, katapulty, ústup, atd. Zároveň můžete jednoho (bohovského) vojáka evadovat. Když dobyváte hrad, ještě lepě beranidlo. Beranidlo se bude dřít, monzor se rozloží na den poloviny. Bokšelou to zeskádat, včetně vln, která je pochopitelně jené pro obranu i útoku. Když se současně dostat i do strategie, můžete tyto skeny znést nebo omezit. Dálšíou součástí hry ještě neplze. Hrdina ještě lepě zůstat, aby když se základku, hra si Vás časem chystá.

Váš území, budete na tom oproti Vašim oponentům dost spásat. Dál postup závisí na konkrétních situacích, takže se ráděj budu věnovat ostatním možnostem a funkci hry. Kromě rádových vojáků (fighter, elf, dwarf, etc., i můžete dát hrdiny. Výbava hrdiny je náročná na čas a když to došlo nešikantně podnik. Hrdina vystále na questy různých obtížností. Jení se nemůže nebo vrátit, a třeba s kouzlením předstímat, že včel náhodný. Hrdina kromě dosávání časových předmětů, pomáhá v boji při obraně a dobyvání území. A to ještě u dálšího aspektu hry, u akčních mezin. Což hra probíhá (jak jste si už as) v třískách, v kolosech stejně jako hra Civilization. Mezina je akční (magická) a oběví se, aby obdržel území, které drží nepřítel nebo neapack. Neplze rozbít své jednotky a pak začne boj. Vlastní strategii jako magi, řek, neznačí blízko, na dálku lury, katapulty, ústup, atd. Zároveň můžete jednoho (bohovského) vojáka evadovat. Když dobyváte hrad, ještě lepě beranidlo. Beranidlo se bude dřít, monzor se rozloží na den poloviny. Bokšelou to zeskádat, včetně vln, která je pochopitelně jené pro obranu i útoku. Když se současně dostat i do strategie, můžete tyto skeny znést nebo omezit. Dálšíou součástí hry ještě neplze. Hrdina ještě lepě zůstat, aby když se základku, hra si Vás časem chystá.

Naquet P. Ticek



DOOM



Po velkém nadšení vyvolaném dřívějšími obrázky z hry Doom, jíme nějaké čekání, až tuh uvidíme možná pořádne prozkoumat na svých strojích.

Někdy po prázdninách se k nám dostala první beta-verze této hry. Naše počítací nadšení rychle opadalo. Tato verze totiž neměla ani zvuky, ani pojednání protivníků. Pravda, mapa akčního prostoru byla velmi dobré vypracovaná, pochyb zvlášť tačučkou pomaly. Převnici stál, nevyplával se, nechápal a dál se zabíjel pouze pistole.

Nyní máme v nuce další, dřívou betavzoru Doomu. Nejprve jsem si přečetl několik informací o této hře z připojeného souboru. Tedy všež, že:

- Konečná verze Dooma by měla být ještě v tomto roce

- Budou chodit na počítačích 386SX a výšky (ale jak rychlé?)

- Nebude podporovat větší počet barev, tvrdo True Color. K tomuto se programateli zatrací, mezi rozdíly potenciálu, co v jejich pokusech byly rozdíly mezi „bezvýrovnou“ a normální verzí pouze v rychlosti.

- Budou už konečně vydávat zvuky

Doom
(beta 1.0, verze 1)

Verze: 1.0 Software

Velikost: 1593

Popis: akční

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB HD, VGA

Popis: nový, výkonný, rychlý

Velikost: 1.6 kB

Na počítač: PC

Uživatel: 166, 2 kB RAM, 3 MB

PRIVATEER

Ti z vás kteří vlastní, nebo ještě vlastní staré dobré osmibitové počítače, zajistěte si pamatuji hru Elite. Tato strategicko-simulační vektorová hra mě zaujala již tím, že v ní šla pozice uložit na kazetu. Bohužel se mi ji nikdy nepodařilo dohrát do konce. Velmi mě tedy potěšilo, když jsem zjistil, že existuje Elite i na PC. Existovaly dvě verze, normální a verze pro VGA. Ovšem to bylo pouze přepracování osmibitového Elite na PC, nikdo nepřešel s ním novým.

A nyní, když jsem dostal hru Privateer s upevněním že jde o něco jako Elite, byl jsem docela zvědav. Musím říci, že mě Origin docela překvapil. Přijemně překvapil.

Měl jsem k dispozici hru spolu s Speech diskem, bohužel redakční uzávěrka se rychle blížila a já jsem neměl dostatek času, abych hru mohl dojet až do konce. Hra se dá ovládat klávesnicí nebo myší. Ovládání myší je daleko citlivější. V menu lze také nastaví nezbranitelnost a neomezenou munici, pak vásel nežle hru dohrát do konce.

Jedná se o jakousi kombinaci Elite, Wing commander a X-Wing. Z kádů z této hry si Privateer vzal jen to nejlepší. Tak se ve hře nakupuje a prodává nejrůznější zboží, které se od planety k planete, ze systému do systému a to vše je podobarveno vesmírnými stříleckami.

Každý systém se skládá z planet a tzv. Jump Pointů. V některém systému jsou pouze Jump Pointy. Všechny objekty v systému jsou číslované a popisují se pouze jako navigační bod číslo to a to. Planety.

V Privateerovi je pět typů planet. Jsou to hornické planety (Mining), planety s rozvinutým zemědělstvím (Agriculture), planety zpracovatele (Refinery) a planety zábavy (Pleasure). Posledním čtvrtým typem je planeta vojenská (Naval base). Jump Pointy jsou zvláště kouloviné útvary, které slouží k přemisťování ze systému do systému. Pokud máte na své lodi speciální zařízení (Jump drive) a nacházíte se v některém blízkosti Jump Pointu, můžete zmačknout „J“ a provede se hyperprostorový skok do jiného systému.

Strategie hry

Začínáte se starou lodí a vaším úkolem je vydělat dostatek peněz na novou. Toho dosahujete několika způsoby. Můžete letět na planety a nakupovat zboží, které pak jinde výhodně prodáte. Další způsob je, si vydělat peníze je plnit mise, za které dostanete zaplacenou. Tyto si můžete vybrat u počítače (Mission computer). V další fázi vstoupíte do cechu obchodníku, který vám za malý poplatek nabídne lépe honosované mise. Tak to je až do doby, kdy se začne odvijet samotný příběh, hlavní zápláka hry. Na většinu planet se nachází jednak sklad zboží, obchodník s loděmi, bar, počítač a zástupci cechů.

V baru si můžete promluvit s barmanem, který vám sdělí novinky toho kterého systému. Obchodník s loděmi je zajímavá postavíčka. U něj si můžete vybrat z nových tří typů lodí nebo přejít do doků. Nové lodě jsou velmi dražé, takže zpočátku budeš používat spíše dok. Tam můžete nechat opravit vaši lod, poškozenou vesmírnými bitkami, nebo dokoupit nové zbraně a věci do lodí. Otevřeném vesmíru můžete potkat několik typů lodí. Vesmírná policie (Milícia) je pro vás neskodná. Stejně tak lovci pirátů (Hunter). Z nepřátele můžete potkat Piráty, kteří pasou po vašem nákladu, druhou inteligentní rasu ve vesmíru - Kirathí. Ti po vás jdou prostě jen proto, že jste lidé. Třetím protivníkem jsou naboženští fanatici (Retra), kteří nenavídají technický pokrok a snaží se ho zastavit. K tomu paradoxně využívají nejmodernější vesmírných lodí a zbraní. S pořádným pulzním kanónem, dobrými štíty a trochou štěsti se vás dají zvládnout všechny nepřátele, i když po vás jdou v asteroidovém poli, kde je manevrování daleko nebezpečnější.

Nyní se tedy orientujete v systému Privateera, nové to strategicko bojové vesmírné hry. Doufám, že vám tyto informace pomohou k uspěšnému dohrání této hry. Hrr na ně.

Dolphine

Název hry: **Privateer**

Elwa:

Origin

Rok výroby:

1993

Typ hry:

strategicko-simulační

Na počítač:

PC

Minimum:

386DX, VGA,

16 MB HD

Reprezentace:

3D/2D, 3D, 2D

Sound:

Sound Blaster

Obrazovka:

střední

Originalita:

90

Zábava:

90

Přirozeně:

90

Grafika:

90

Mužstvo:

70

Efekty:

90

EXCALIBUR verdikt: **80***



Milí čtenáři, nedej se zmást názvem této hry. Jmenuje se sice Master of Orion, ale není to žádná kosmická stílečka ani simulace. Je to hra, na kterou jsme my, zavili paříži běžné Civilizaci, dluho čekali. Silny se fámy o Civilizaci II, Galaxii atd., proto se na vědomost dívá, že právě toto je ona dluho očekávaná věc: volně pokračování Sid Meier's Civilization. Asi tušíte, že jesem se do této hry pouštěl se značným nadšením. Orion jsem mnalstoval a pouštěl. Intro ještě jakž takž ušlo, ale vše co následovalo potom, bylo naprosté základní. Objevila se jaksi chaotická zmrzlá ledeč, která měla představovat zřejmě hvězdy v galaxii. Sound Blaster zhrál hlas a nastalo trapné ticho. „A to má být jako co?“, plal jsem se sam od sebe.

Hru jsem si trochu ošukal a byl jsem znechucen. Žádný spád, všechno stalo dokola a daleko komplikovaněji než v Civilizaci. Pevně jsem se rozhodl napáchat na Orion zdrcující kritiku. Chále jsem i napast až napospolu, protože takové knity plánují nerad, ale pak se ale k mě mnohdy zvíděl, že to je báječná a skvělá hraha a že dokonce přesahla kvality Civilizaci. Přemýšlím jsem se těžky to užídel redaktořů a pouštěl jsem se do toho. Co to mělo nyní před sebou, není v žádném případě zdrcující kritika.

Takže o co v Master of Orion jde? Samozřejmě, jako ve většině strategií, musíte ovládat celou hruňku planety. Tou je v tomto případě jaksi blíže nespecifikovaná věsmírná. Zadnína má jediné planetě (kolem které hvězdy obíhají jen jediná planeta) a postupně s ekonomickým vzešlupem a technickým pokrokem osidlujete další a další planety, dokud nenaznačíte na neplánu. Tim končí miníumkou expanze a nastává nelhostnost po každý parsek věsmíru. Jen všetí, vodí ideia něti nového podél slunce. Zajímala na této hře je strategická část. Chále nechtě se vracujete s Civilizaci, takže se lomu nebudu nijak křečovitý bránit. Vám, kdo jste s Civilizací nehrál, se omlouvám za případnou sníženou smozitostí následujícího textu. Pokusím se, aby to nebylo nijak strašné.

Na první pohled je patrné, že Orion je složitější. Na moc, ale. Autofu přidali na obžitostech technice, diplomaci a válkám, naopak zjednodušili hospodářství. Tim mi udeřil obrovskou radost, protože s daněmi jsem si v Civilizaci dlouho nevěděl rady. Hospodářství celé planety řídíte několika posunutými listy, kterými určujete jakými aktivitami se bude obyvatelstvo zabývat. Můžete se soustředit na technologie, průmysl, obranu, stavbu kosmických lodí a ekologii. Oproti Civilizaci zmizela také Civilopedia a nahradila ji přímo rada tam, kde je člověk potřebuje, hlavně při výběru



MASTER OF ORION

dalších využitích technologií. S technikou je to vůbec trochu složitější. Technické obory nejsou jednotné, ale jsou rozčleněny na podobory a my můžeme teprve volit, na které se Vaši vědci zaměří. Voda je hybnoucí sůl celé hry. Bez využití zbraní, motorů, plánologií, potřebného atd. se nehněte dopředu. Na ní je závislá i celá všechna část hry. Neexistuje pevně dané vojenské útvary. Místo nich stavíte kosmické lodě různého využití a výzbroje. U každé lodi si výběrte palubní výzbroj, štíty, pancíř, zbraně, detektory nepřátelských strojů a jiné. Obdobou Civilizačních setířů je speciální kolonizační „zařízení“, které se jedé iši pro různé typy atmosféry.

došlo k dalšímu zpřestavení hry. Všechny planety nemají pochopení stejnou atmosféru a stejně podmínky k životu. Ze začátku můžete osidlovat slabou polovinu všech druhů. S rozvojem planetologie se tento počet zvýší. Navíc mají některé planety extrémně bohatou či chudou surovinovou základnu, nebo mají skvělé podmínky pro rozvoj techniky. Hrubá charakteristika planety je dána již barvou hvězdy, kolem které obíhá. Nejlepší po všech stránkách je planeta Orion, od níž je odvozen název hry. Diplomacie a boje. Vaši nepřátele již nejsou tak anonymní, jako v Civilizaci. Každá galaktická rasa má své

Master of Orion

Příznačné výrobky: Microprobe

První výroby: 1993

Typ hry: strategie

Na počítači: PC

Minimální požadavky:

Processor: 386, 4 MB RAM, VGA

Memória: 15 MB HD, myš

Sound Blaster

Stolní: myška

Optická: 3D

Základní požadavky:

Processor: 486/40, 8 MB RAM

Memória: Sound Blaster

Stolní: myška

Optická: 3D

RECOMMENDED

Processor: 486/40, 8 MB RAM

Memória: Sound Blaster

Stolní: myška

Optická: 3D

EXCALIBUR verdict: 72

Na jsem se



16



genetické předpoklady prosadit se v některém z potřebných oborů. Lidé jsou, jak bývá zvykem, universální, ale existují i rasy, jejichž příslušníci jsou bravurními piloty nebo vyněmčeně inteligentními vědci. Jejich tu i skvělí špioni a Silikoidi ignorují životu neplíživé podmínky, zkrátka co si ještě rádce přání. S provinou můžete milovit, když si vezmoute, navázat obchodní styky, nebo si podílet na výrobu. Také jsou vám když koupíte plánety k dispozici kdykoliv, když si plánety můžete kupovat a uskutečnit se vobě Imperatora.

Dodaje-li v konfliktní situaci, začne se bojovat. Tady je jedna absolutní novinka. Všechny výroby a nejsouji jen na nekontrolovaných výrobcích počítáte jako v Civilizaci, ale celou akci můžete ředit a tak vymírat díky strategii. Nejdříve na výrobcích díky strategii. Na cíli dole zaznamená na všechnu planetu a tam se s nimi rozrazí. Po jejich zničení můžete dílci planety, kdežto kolo bombardovat a v tom zastaví jejich hospodářský růst. Druhou možností je planetu zlikat. Pak dojde k pozemním bojům, kterou jsou již automatické a záleží na výzbroji a podu pozemních jednotek. To je způsob způsobu a tim ještě se připraví o několik dobrých území.

Krátké se zmíním ještě o provedení Orionu. Snad nejsem moc náročný, když prohlásím, že je v podprůměru. Stará dobrá Civilizace z roku 1992 byla graficky lepší. Těch par obrazků planet, podobných si jako velej vejci, to už nevytrhnu. Rakety tvořené 7 body a hvězdy z osmi čárkami (tedy trochu přeháněm, ale ve srovnání s Dunou nebo Symfrem je grafika dosud slabá), na které se díváte po dobu celé hry, vypadají primivně. Hrdina je výjimečná a s Civilizací srovnatelná; objevuje se totiž jen výjimečně stejně jako v Civilizaci. Kromě několika melodií, které se ozvou, když jednate s cizimi bytostmi, tam žádná není. Na druhé straně si nemohou vynáchalit státník, přehledy, mapse a jiné drobnosti zpříjemňující orientaci v poměrně složité strategii. Celkově tedy je, že pro lidi náročně na prostředí, libující si v dlcovitých strategiích a SCIFI maniaky je to ideální výtvor. Jás touto hrou přiřadil nebyl, přestože si združující kritiku jistě nezaloužil. Civilizace byla opravdu originální a jedinečná. Master of Orion je odvar v prosledí budoucnosti, plesť je v porovnání s ní strategicky promyšlenější. Obě mají svá pro i proti. Já osobně pokládám Civilizaci za lepší, což je ovšem dle značné mýti dalo tim, že mi je historie (zvláště světa) blížejší než vzdálená budoucnost.

Haque P. Tickwa



www.oldgames.sk

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

U.S.-SOVIET SPACE RACE SIMULATION

„DÉSJAT... DÉVJAT... VOSJEM... SÉM...
SÉST... PĚT... ČETÝRE... TRI... OVA... ADIN...
... DARAGANIJE ... chrrrrpíškkpchchch...
... PUT...“

Za zelenou oporu, na podéševé ského svazu, stavuje zbrusu nová nosná raketa, navržena genialním Korolevem s první umělou oběžní zemí, Sputníkem. Avšak ani na druhé straně pacifiku,

firma Interplay.
Space Race je zbusou ná-
vštěvou strategická hra s po-
měrně originální ideou.
Nejste již Bůh, na jehož
vůli závisí přežití civiliza-
ce, nejste jen vývojáře,
který až ještě v minulosti
současností nedohýbá, ne-
doucnosti dobyvá nová
planety, ale jste jediný ře-
šitel výzvy, kterou vás ve-
semínásobně vede vývojová
programa. Váš úkolem je řídit vývoj
noyých kosmických tahů, nejen
zíc, obyvatel kamen, skandru a jiných
příslušníků, plánovat starty jednotlivých
misí, cvičit před ná kosmonauty, tahat
z výčtu co nejdopříjemnější modifikaci pro kosmický
program a zároveň spoustu dalších
podmínek zavést do pořádku.

na úplném začátku hry si můžete vybrat, za kterou stranu budete hrát, občinost, model, podle jakého se bude hra odvíjet (tzn. jak blízce se bude dotýkat historie), zde budete číst pouze fotografie ze starého nebo celé digitalizované sekvence, zvukové efekty a typ protěvníka (člověk, nebo počítač).

Začínáte téměř s holýma rukama. Na hrací ploše představované části nějakého území máte menší výrobní halu, montážní halu, jednu startovací rampu, administrativní centrum, muzeum a hřbitov. Do haly můžete uladit materiály. Postupně v

nemáte přístup. Pro začátek máte ještě 60MB, což je herní měna. Časově se nacházíte v období, kdy do vesmíru ještě nebylo vysláno žádné umělé kosmické těleso pozemského původu. Peníze o statu dostaváte vždy jednou za rok. Jeden rok tvoří dva týdny, po které jste na hadí vý.

Ze začátku si například koupíte nějakou nosič a nějakou družici. Nejdé však ani tak o samotný předmět, jako spíše o technologii. Dále se zaplatíte tým vědců, kteří budou onu raketu nebo družici využít. Nedle zařízení vám pak mohou zůstat i neplatnosti.

zeni vám naskočuje několik jíž máte onen příležitost využít. Pokud např. své červené, ještě výhodnější brzy jej vypořádat, nicméně ne risknout to mít v kapse. Tim, že se vám takový hazard povede, vyhrajete určitou část kosmického závodu, získáte větší přednost a tim i více dotací od státu.

Dle dobového časťi hry sú plánovaní lety. Naplánovať je musíme jeden lopurus dopred, v ďalšom turusopise nosík k rampe a date povolení k letu v kontrolnom stredisku. V teto dobu sú stále ještě možné lety odvolať. Počas dvanásť hodín ukončí turus a pak už se jemno diváte, jesti pre ktorí zdať. A právna žádost je na hľadej nejazmovateľné. Pre vás sú odviedaj autentickým digitalizovaným videosequencie spolu s autentickým zvuky. Od staru rávky, jejho výbuchu až po vyspeliči družica, výstup kosmonauta do vonkajšieho prostoru nebo pristání na Mesiac. Temo deň sa celebriára na několika meraných obrazovkach a na jednej veľkej. Na několika jezírkach je iný záber, napríklad rúzne ohľadky na držívku z verku.

Samostatnou kapitolou jsou kosmické plány. Příde čas, kdy už máte bezpečnou zvládnutou technologii nějaké raketoplány a družice a chystáte se vypuštít obytné moduly s lidskou posádkou. Jelikož využijete všechny své zkušenosti, můžete všechny družice a raketoplány využít i v oblasti zemědělství.

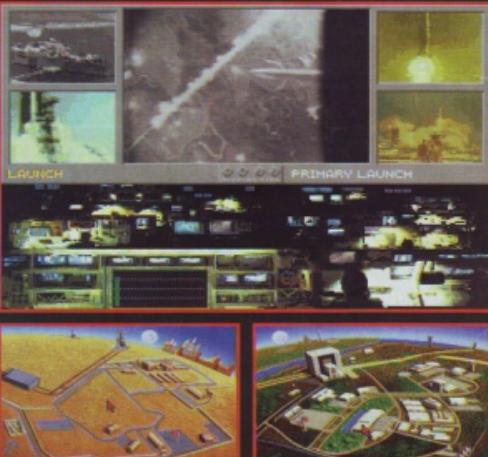
zároveň s vývojem obytné kabiny, raketovým a skafandrem cívkou také právě kosmonauta a to hned ze dvou důvodů. Jenom protože byly ještě v dané etapě kosmického závodu prvni, a za druhé, aby neměly žárlivé technologie výroby. Na druhou stranu se nesmí nejvíce piloti přál brzo, protože rychle stárnou a jsou zdraví jenom méně vhodní k plnění tak náročného úkolu, jako je kosmický pilotování let. Takhle by pak začaly výroby letadel, když by zaplacení 200M najměřily výrobu skupinu pilotů (popřípadě je to 1-7 lidí), a do té doby je záložné výcviku využívá a vy každý den z nich umíráte do nejlepšího specializovaného výcvikového střediska, podle toho v čem je plán slabý, nebo podle plánu druhu plánovaného letu. Jméno pilotů odpovídá skutečnosti, takže k výcviku nejsou časy zřízené, že se vám z hezky nazývá Gagarin. To odpovídá zhruba dohodě, když se zapíší při cílcovém letu.

Hra je samozřejmě daleko rozšířitelnější.

než jsem zde popisovat. Zajímavou jsou například tajné výzvědné služby, podle kterých zjistí, co právě připravuje druhá strana. Takové detaily jako je věření minulosti jsou brány poněkud s humorem a nem je řeč na ne brát zřetel, protože zatímco v Americe vše populární neustále klesá, v Sovětském svazu KGB neustále dorůstají jasající davy a věřeniny počítají počesy tedy, jeliž zrovnažnět čas politika. V západě je na obou hradících plochách všechno stejně, jedinou výjimkou jsou hřebity. Třetí Ameriku často mají proslulé kříže, Sověti své hrdiny umisťují k Dneškem zde.

Hra je velmi dobře zpracována a je to jedinečná příležitost, jak se mohou Američané zbavit komplexu z toho, že nebyli ve světě první.

NAPOLEON



ZVUKOVÉ KARTY PRO PC

V přehrávání zaznamenaného zvuku PC-ká dočko zaostřala i k svým starším kolegům. Jejich interní reproduktory PC spekter mohli jen těžko konkurovat např. čtyřhlasnému zvukovému výstupu Amiga. Situace se značně změnila, když na trh přišly zvukové karty. Protože uživatelské programy jsou na zvuk většinou nezávislé a můžete umíjet něco jiného než pipt, zvukové karty se objevily teprve až když PC přestalo být používáno k počítání a podílet se jen „vzdálenou práci“. Výrobci hardware záhy pochopili, že i domácí uživatelé mají peníze, které by byly ochotni utratit za vylepšení svého PC-čka. A jak už to byvalo v naši bráskové kaplastice cizí zvukem, mezera v trhu se všechno rychle zaplnila.

Majitele Sound Blasteru, Adlibu a jiných zvukových karet jsou dnes již zvykni na hry podobarvené dobrou hudební, na digitálnovou monologu v interiéru (kterým je dokonče rozumět) a jiným výrozenostem, o jakých si mohou nestat ostatní jenom dělat. Výrobci her se skutečně představují, aby vám nabídli i nejlepší. Sice několik programů vytváří i na PC speaker skutečně hudební lásku (například firma FTI vytváří svého člena hudebního kruhu, hru Dungeon master), ale ve skutečnosti hry pouze muži vaše sluchové orgány různými skřípky a pazužky. Pro notoričké hráče je tedy nedůvodnější, aby zvuková karta byla schopna vytvářet zvuk ke hře, kterou momentálně hraje. Avšak většina zvukových karet může kromě toho zvuk také digitalizovat. Tim se rozvíjí možnosti využití zvukové karty. Dříme-li ve vás hudební talent, můžete připojovat keyboard (v hudebném slova smyslu klávesy) z počítače až dočítat celkem sluchový syntetizátor (opět v hudebném slova smyslu). S dobrým softwarem vypadá pak takové komponování strašně jednoduše. Ale nenechte se mylit, protože nemáte-li hudební nadání, nevím, nevím... Byla by chyba se domnívat, že počítač bude skladat za vás. My, co nemáme hudební vlohy, si můžeme ale spon-

nahrávat poznámky do dleje vlastním hlasem a v jazyce, kterým rozumíte (dnešním výhodou jsou angl., až atp.). Existuje i množství různých dalších programů, využívajících možnosti digitalizace a u každé karty jich je několik přiloženo.

Cháti bych poznámek, že není zas tak daleko doba, kdy bude možné vložit podíl na hlasem (only in English, of course). Některé minipocítače jí podobné věci umí a i pro PCká se jí prodávají přidávané karty jíž nezapříkádla MS-Windows.

Srdce a ústa zvukové karty

Zmíněn jsem se již o tom, že většina zvukových karet má dvě hlavní funkce. Jednou z nich je přehrávání, nebo playback. Zvuk uložený v počítači v digitální podobě, musí zvuková karta převést do analogové kmitavky, abysto by ho mohli slyšet z reproduktoru nebo ze sluchátek. K tomu slouží digitálně-analogový převodník (Digital Analog Converter-DAC). Jde o kvalitu je závislá na dvou faktorech: jednou na zvukovacím kmitotu (sampling rate) a za druhé na rozlišovací schopnosti (t. kolika je bitov). Zvuková karta může se obvykle počítat mezi 4 kHz a 44,1 kHz. Podle rozlišovací schopnosti se o zvukových kartách mluví jako o 8, 12, 16-bitových; o 32-bitové jsou jenom některé, ale vzhledem k tomu, že audio kompaktní disky jsou digitalizovány 16-bitové, byl to i asi zbytečný přeplýv. DAC umožňuje většinou dekomprezí dat v poměrech 12 až 14.

Přesně opačně pracuje analogově digitální převodník (Analog Digital Converter-ADC). ADC digitalizuje analogovou kmitavku z vnitřního vstupu. Tim může být mikrofon, linkový vstup nebo jiný normovaný vstupní signál. Některé ADC mají možnost také hardware komprese v poměru až 4:1. Tento převodník nemají všechny karty, ty nejlevnější umožňují jen přehrávací funkci (Adlib, Disney Sound Source, Covox Speech Thing...).

Další neméně důležitou součástí zvukové karty je syntetizátor, jež je její hlasovým orgánem. Téměř všechny syntetizátory pracují na principu frekvenční modulace (FM), když je ve všechn směrech lepší než princip modulace amplitudové (AM). Urdzují faktorem kvality syntetizátora je počet kanálů. Monofoni karty mívají 11 stereofoni 20 kanálů. Zvuk vytvořený syntetizátorem tedy samozřejmě zesílí, aby byl slyšet. Standardem je čtyřhlasový zvuková karta, který je zcela postačující pro sluchátká i malé reproduktory.

Koupě zvukové karty

Není to zase tak nákladná záležitost, jako koupě samotného počítače, ale přesto je nutno si pořádně rozmyslet, za co své peníze urazíte. Nejmenší částka, s jakou je třeba pořídit, je něco malé pod 200 korun. To je sume, za níž lze pořídit jednoduchou kartu bez analogového digitálního převodníku kompatibilní se standardem Adlib. Karta je využitelná pro hru až do 16 kanálů (sampling rate) a za druhé na rozlišovací schopnost (t. kolika je bitov). Zvuková karta bez ADC nemají moc vlivu budoucnosti, proto standardu Adlib příliš nedovídají (jiné samoživě nemyslím 12-bitový Adlib Gold 1000...). Abych vás ale neodradil, musím připomenout, že rozdíl mezi PC speakerem a i tou nejlevnější zvukovou kartou je tak velký, že z počátku je bude určitě nadřízen. Je to ideální řešení pro méně majetné počítače hraje.

Lepší karty jsou pak nejmenší o tisíc korun dražší, ale obsahují již ADC převodník a vše zavedených nástrojů. Mezi nejlevnější klasický Sound Blaster 2.0, nebo díky reklamě stále známější Sound Galaxy BX II. Mají už MIDI interface (dovoluje připojit k počítači elektrický hudební nástroj) a některé i analogový mixer, tedy všechny hlavní funkce zvukové karty. Pro počítačové naděsí a herní fanatiky nás někdy lepší. Sound Blaster 2.0 & comp. (rozuměj: „a kompatibilní“) funguje s největším mno-

stvím her a vypadá to, že si toto prvenství ještě dlouho udrží. Kromě toho za celkem levný peníz zakoupíte phonoendovou zvukovou kartu.

Nejznamenitější oponou skok je mezi monofonem a stereofonem kartami. Ceny za 20 kanálů karty přesahují až do dvoušedesátky. Téměř všechny takové karty jsou vybaveny kromě MIDI interface a digitálně-analogovou skádou CD-ROM interface na AT-BUS nebo SCSI rozhraní. Jde-li vybaveny CD-ROMem můžete základní multimedialní počítače a navíc možnost přehrávat z CD-audio kompaktní disky. Hrát schopný využit takovou zvukovou kartu, některé znamená, ale někdy jí zasou se a její počet pravděpodobně nadělá porost. Tato čekací-li se předstí přes kapu, je stereofon karta dobra investicí.

Výrobci zvukových karet všechny řídí se pochopitelně svou dělčí produkci.

A protože různé technické výrovnostě mohou kupujícího nalákat, v reklamě se někdy termíny (nebo nesmysly, které se za termíny vydávají), jež vás mohou zmást. Nechte si tedy od prodavatele či dodavatele pořádně vysvětlit, co ty honosné výpadační pojmy znamenají. Ale pozor! Dbejte na to, aby vám vysvětlili použití této funkce v praxi, nenechte se oslnit technikou pro techniků! Pro vás, co hodláte zvukovou kartu koupit, ještě několik rad: Odmyslete si všechny barevné obrázky na krabičkách, reklamní slogan a třeba i součet se jen na opravdu dležet. Dávajte si pozor na to, aby byla karta kompatibilní s některým rozšířeným standardem (toto nebezpečí hrozí hlavně u profesionálních karet). Upřednostňujte pokud možno výrobky removovaných firem před jejich číškovými branci. Mezi hudebnovodní podobnými kartami jezdte už se nejlepším softwarem. Kartu využijte s ohledem na CD-ROM, který máte, nebo který chcete koupit. Jenže karta sponzor plní spolu se zvukovou kartou i CD-ROM, je výhodnější využít tzv. multimedialní upgrade karty. Tim se připravíte o starost s kompatibilitou CD-ROM a zvukové karty. Navíc nemusíte snášet bedříky, mikrofon a jiné malíčkosti a vše to získáte za poměrně nízkou cenu.

HAQUEL P. TICKWA

NÁZEV A TYP VÝROBKU	Sound Galaxy BX II	Sound Galaxy NX Pro	Audio Blaster Junior	Audio Blaster 2.0	Audio Blaster Pro 4.0	Sound Blaster 2.0
VÝROBECKA	Aztech	Aztech	C.P.S.	C.P.S.	C.P.S.	Creative Labs
PŘIBLÍZENÁ CENA (5 DPH)	3.960 Kč	6.850 Kč	3.550 Kč	5.320 Kč	7.680 Kč	4.430 Kč
KOMPATIBILITÁ: S:						
Adlib	A	A	A	A	A	A
Sound Blaster 2.0	A	A	A	A	A	A
Sound Blaster Pro	N	A	N	N	A	N
Covox Speech Thing	N	A	N	N	N	N
Disney Sound Source	N	A	N	N	N	N
SYNTETIZATOR	11 kanálů FM	20 kanálů FM	11 kanálů FM	11 kanálů FM	20 kanálů FM	11 kanálů FM
DIGITÁLNE-ANALOGOVÝ PREVODNIK:						
Rozlišovací schopnost	8 bit	8 bit	8 bit	8 bit	8 bit	8 bit
Vzorkovací kmitočet	4-44,1 kHz	4-44,1 kHz	4-44,1 kHz	4-44,1 kHz	4-44,1 kHz	4-44,1 kHz
ANALOGOVÉ-DIGITÁLNI PREVODNIK:						
Rozlišovací schopnost	8 bit	8 bit	8 bit	8 bit	8 bit	8 bit
Vzorkovací kmitočet při MONO	4-22,05 kHz	4-44,1 kHz	4-22,05 kHz	4-22,05 kHz	4-44,1 kHz	/
Vzorkovací kmitočet při STEREO	/	4-22,05 kHz	/	/	4-22,05 kHz	/
Hardwareová komprese	N	N	N	N	N	N
MIXER	analog	analog/digital	analog	analog	analog/digital	/
mikrofon	A	A	/	A	A	/
line-in A	A	/	A	A	/	A
CD-audio	A	A	/	A	A	/
PC-speaker	N	A	/	N	N	/
MIDI INTERFACE	A	A	A	A	A	A
CD-ROM INTERFACE	N	A	N	N	N	N
na AT-BUS	upgrade	N	N	N	N	
na SCSI	/	/	/	Matsushita/Mitsumi	Matsushita/Mitsumi	Creative Labs/Panasonic
kompatibilita						
JOSTICK PORT	A	A	A	A	A	A
SOFTWARE	6	8	2	5	9	5
POZNAMKY A PŘEDNOSTI	dynamicke filtrávání od 1,6 do 18 kHz, relativně nízká cena	dynamicke filtrávání od 1,6 kHz do 18 kHz, kompatibilní s velkým množstvím karet, kompletní mixer, softwarová konfigurace, vstup ze stereomikrofonu	nejnizší cena mezi kartami s ADC	nejlevnější karta obsahující CD-ROM interface	stereo karta s nižší cenou, než má srovnatelný Sound Blaster Pro	standardní značková karta, kvalitní softwar

SOUND BLASTER DAC DO 100,- Kč

Díky firmě OPTOMEDIA nám byly do rukou zapůjčeny k otestování dve zvukové karty. Já jsem si vyzkoušel Sound Blaster 2 (dále jen SB2) firmy Creative Labs, Inc.

Jedná se o interní zvukovou kartu, jediná co tedy k jejímu provozování na vašem počítači potřebujete je vývodi slot. Tato karta patří k základním nástrojům v oblasti počítačové hudby, až tří jde o multimediální produkce, využívanou v vzdělávacích programech až především ve hrách. V současnosti snad není hra, která by se neuměla v SB2 poradit s samozřejmě náležitým využitím všech jeho kvalit.

Karta má sice jen mono výstup, funkce má však zabudovány mnoho užitečných pravky.

Na vstupní straně je konektor pro mikrofon, vstup pro kazetový magnetofon nebo CD přehrávač, MIDI interface a port pro připojení joysticku. Vestavný mikrofon zvěsilovací zajišťuje dostatečnou citlivost na vstupu.

Operační s DMA a autorizovaný komprese algoritmus optimizují využití hard disku i výkonnosti CPU.

Karta dále obsahuje 11-kanalový syntetizátor plně kompatibilní s Ad Libem, digitalizování zvukového vstupu, samplovány kardou zvuku. Samplovací frekvence na vstupu je od 4 kHz do 15 kHz.

Zabudováný 4 wattový zvěsilovací umožňuje vystup bud do výkonového zvěsilovacího nebo přímo do malých reproduktorů nebo sluchátek. Přehrávání digitalizovaných záznamů může v rozsahu od 23 kHz do 44,1 kHz podobně jak například v CD přehráváci.

Zároveň s kartou dostanete disketu, na které výrobce dodává základní software. Při instalaci této produktů na disk jsou provedeny změny v sou-

boru AUTOEXEC.BAT. Ty jsou funkčně samozřejmě až po novém startu počítače.

Rezidentní program SBTALKER umožňuje vašemu počítači čist ASCI text. S tímto programem spolupracuje Dr. SBAITSO, který si s Vámi vždy rád popovídá, samozřejmě v angličtině.

Dále na disku příbude FM Intelligent Organ. Tento software Vám umožní hrát muzyku na PC jedním prstem. Na pozadí si můžete spustit základní prvky předehinanových skladeb, které potom můžete doplňovat o svoje vlastní „brnkání“ do klávesového počítače, představující klávesy nastrojek.

TALKING PARROT. Tento „užávaný“ papoušek zopakuje každé vyřízené slovo s jiným přizvukem a občas přidá i vlastní komentář. Pro digitalizaci a přehrávání samplů je určen program VOKKIT. Umožňuje digitalizaci do paměti, ale i na disk do uřízeného souboru, který můžete stáhnout kamarádovi. Pro změnění místa jsou zde komprese digitalizovaných zvuků v poměrech 1:2, 1:4 a 1:16. Na vyšších stupních komprese se však projevuje ztráta na kvalitě.

Pro prostředí Windows je připraven Jukebox, aplikace, která by měla ukázat, jak bude v budoucnosti vypadat většina SB aplikací.

Co z tohoto všeho vyplyvá? Pokud si chcete na svém počítači dopřát pořádný zvuk a nepošlouchat pouze suméni PC speku, doporučují vám asi za 4500 Kč Sound Blaster 2.0. Myslím, že v současné době Sound Blaster 2.0 jednoznačně patří ke zvukovým kartám s přijatelným poměrem výkon/cena.

Dolphine

Omrzelo vás již nervy drásající přípálení PC Beepu? Chápete byste od svého počítače slyšet konečně kvalitní hudbu? Máte zášusting na nejeky ten Sound Blaster, ale nemáte dostatek financí? Pomůžeme vám řešit problém tak aby vaše peněženka byla lehčí o méně než 100 Kč, ale...

...všechno má svůj háček.

S pomocí hly popsanou zařízení skutečně dosahnete hudby rovnající se zvukovým kartám Sound Blaster, Adlib, Coxov nebo Disney Sound Source a to vše za silbenou cenu do jednoho sta korun českých. Háček ovšem spočívá v tom, že tyto výrobky zařízení lze používat pouze v určitých oblastech a není tedy univerzální jako drážní zvukové karty. =

Celý týl hly spočívá ve velmi jednoduchém Digitální Analogovém převodníku (dalej DAC). Jak jistě všechni dobře víte, a pokud nevíte, tak se po tohodovitě, každá zvuková karta, jakou je například Sound Blaster, v sobě máme zabudovávaných nástrojů a Hlasu skryvá tedy DAC a toho je právě využito. Ne každá hra používá melodií složenou výhradně ze zabudovávaných nástrojů, o různých jiných zvukech jako jsou skřeky příšer, nebo dokonce samplování rozborovými ani nemůžete. V těchto chvílích poslají zvukové karty data právě přes DAC. Toto si tedy dovoluje využít náš levým DAC, aby vám otevřel brány do světa kvalitních zvuků. Abych předešel zbytečné kritice, předešlím, že toto není originální nápad redakce, také je zcela možné, že jele se s DAC jíž sektu.

Kde všude má DAC využit? Tak především když ho využíváte při přehrávání amiga modulů. K tomuto je zapotřebí určitý software, například nejnovější MODPLAY, nebo v následujícím článku popisovaný Visual Player 2.0. Právě

amiga moduly jsou nejlepší ukázkou využití DAC. Jak už sám název napovídá tyto moduly jsou většinou převyděny z Amiga a sladkou se z různých digitalizovaných nástrojů (jednoduše řečeno).

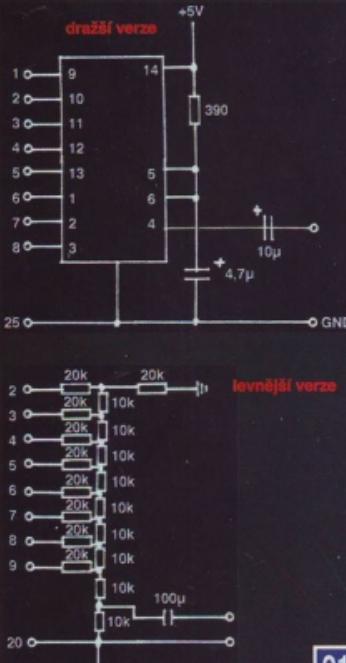
Samozřejmě je možné pomocí určitého softwaru tyto nástroje ze skladby „vytáhnout“, a složit si z nich vlastní skladbu. Najezdou mohou zatím až čtyři nástroje. A ještě jednou malé upozornění: V sefou pro program MODPLAY nastavte jako zařízení zařízení „Coxov on LPT1“ nebo „on LPT2“ podle toho na jakém paralelním portu máte DAC zapojen. Z toho tedy využijete, že ve většině případu (tj. ve hrách) nařazujete předem zvolenou kartu Coxov. Anebo i ve hrách ze DAC použití, konkrétně ve hrách Another World nebo Gobliiins a v mnoha dalších.

DAC se skládá z osmnácti odporek a jednomu kondenzátoru. Vstup se příjde pomocí konektoru Canon na paralelní port (jednoduše číslo pinu odpovídající číslem na konektoru) a výstup se vede přes zesilovač na reproducený nebo do sluchátek. Místo zesilovače lze použít jakéhokoli vstupu na vašem kazetovém magnetofonu. Popisadlou lze využít z DAC připojení na PC Speaker. K vlastní stavbě použijete odpory s co nejméněm procentem tolerancí (nejlepší je 1%). Vazební kondenzátory v celém DAC nemužnou, preste jen však raději hodnoty, aby to však neškodí kvalitě zvuku.

V druhém schéma Digitální Analogovým převodníku je použit integrovaný obvod ZN426E. Celková cena takového převodníku samozřejmě přesáhne o něco 100 Kč, nicméně vše by nemělo stat více jak 300 Kč. Za to však získáte hudbu v HiFi kvalitě.

NAPOLEON

Sound Blaster Pro	Sound Blaster 16 ASP	Pro Audio Spectrum 16	Adlib Gold 1000
Creative Labs 7.200 Kč	Creative Labs 13.410 Kč	Media vision 10.530 Kč	Adlib 8.430 Kč
A A A N N	‡A A A N N	A ‡N ‡N N N	A
20 kanálů FM	20 kanálů FM	20 kanálů FM	22 kanálů FM
8 bit 4-44,1 kHz	16 bit 5-44,1 kHz	16 bit 2-44,1 kHz	12 bit 5,5-44,1 kHz
4-44,1 kHz	5-44,1 kHz	2-44,1 kHz	5,5-44,1 kHz
4-44,1 kHz analog/digital	5-44,1 kHz analog/digital	2-44,1 kHz analog/digital	5,5-44,1 kHz analog/digital
A A A A A	A A A A A	‡ A ‡ A A	‡ A
A A A N A	A A A A A	‡ A ‡ A A	‡ A
Creative Labs/Panasonic	Creative Labs/Panasonic	upgrade	2
A B	‡ 13	2	7
značková stereo karta, kvalitní software	značková stereo karta, Advanced Signal Processing, díky němuž se znadně urychlí matematické operace; umožňuje kvalitní komprese a dekomprese dat, obsahuje nejnovější množství kvalitního softwaru, možnost připojení Wave Blasteru, což je karta obsahující přes 150 nástrojů a zvukových efektů, zároveň zkušebuje digitalizovaný zvuk	levnější stereo karta než Sound Blaster 16	značková dvojkádratová stereo karta, 2 klasky pro digitální playback a 20-fázového syntetizátora navíc, různé možnosti upgrade



TO NEJLEPŠÍ OD CREATIVE LABS

Kalifornská firma Creative Labs se fadí v oblasti multimédií mezi světovou špičku. Na trhu přesyceném nonname produkty z dálšího výrobu plní její meno za záruku kvality. Z dílen její singaporští (zřejmě) dceřiné Creative Technology Ltd. vydala i poslední zvuková karta z velmi populární řady SOUND BLASTER. Jedná se o čestnější výrobu karty Sound Blaster 16 ASP. Protože se SB16 stala záhy po svém uvedení na trh nepopulárnější zvukovou kartou v USA, chtěl bych se ji i přes její výsokou cenu věnovat blíže.

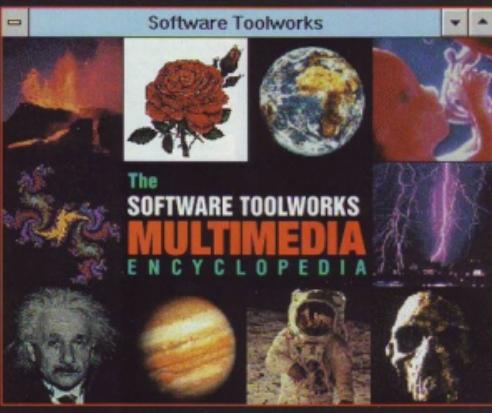
SB16 jsem měl zlatinu možnost testovat více než tři měsíce. Po celou dobu jsem se neustále s níkdy čitrbou v hardware (což se vzhledem ke „zakovároši“ výrobce dalo předpokládat), ale i v běžném softwareu, mezi nimiž měla překvapivá zádarma přibalení multimediální encyklopédie na CD. Spolu s kartou koupil jsem celkem patě DOSovských a šest programů pro Windows (4x utility), mikrofon, kabel k připojení LINE-IN, instaláční diskety a hromadu manuálů. Bedřichy nebo sluchátku a myšku bezpodmínečně koupil sam. Stále však můžete přikoupit další komponenty. Například pro připojení elektrických hudebních nástrojů bude potřeba MIDI kit, pro spoušťovou Hi-Fi kvalitu zvuku zase WAVE BLASTER. To je ale již poněkud dráhy výbava a pro profesionální použití příliš luxus. Krátce se rámci zmínění o technických parametrech, takže takovou doporučuju nasledující odsávací rádce přeskočit.

NĚKOLIK POZNAMEK

Stejně jako SB Pro je SB 16 vybaven FM syntetizátorem s 8 OPL3 chipem využívajícím čtyři operátory, který syntetizuje 20-48 hlasů stereo hudeb. Digitizace je možná 8 a 16 bitů, monofonické nebo stereoendem, při vysokocími kmitoticemi 5 kHz až 45 kHz. Vstavěný Digital/Analogue mixer je samozřejmý. SB16 ASP umí mixovat digitalizovaný zvuk, vstupu z CD, z LINE-IN, z mikrofona a také z PC spekeru. Interní zvuková je čtyřhlasová, stejně karta má i zvukový výstup. Dále jsou v kartě dva interface: MIDI interface a CD-ROM interface (který je však kompatibilní jen s malými značkami CD-ROMů) a samozřejmě Jost port.

Totálně, ke kterým mám však ještě několik praktických poznámek. Většina hudeb a zvuků, které je schopen Vás softwaru nabídnout, může využít ještě 16-bitový sampling, a proto neposuňte hledem po instalaci SB16 zas takovou změnu (myšleno změnu oproti SB Pro). Na druhé straně, máte-li k dispozici nějakou 16-bitovou hudebou, pak ocentrujte svou skupinu. Děká hudeb či zvuků, jenž chcete sampionovat, je značně omezená velikost RAM vašeho počítače, a to i přes hardwarovou kompresi a dekomprezí v reálném čase. Jen tak pro ilustraci: při maximální kvalitě vychází zhruba 1 MB RAM v 6 se 32. Zvouzení vloženého místo stereo, Bbit místo 16bit, vznikají kmitotéčet 22 kHz místo 44 kHz a 11 kHz místo 22 kHz, všechny tyto položky odku zájmu zvědovskou, takže při nepřiznámo kvalitě výkonu na 1 MB hodnotu asi 16-krát výš. Poslední poznámka se týká dvou drobných nedostatků v hardware. Ke kartě se nedodávají propojovací kabel mezi interface na CD-ROM a SB16, i když je to spíš chyba výrobce. CD, který by měl tento kabel dodávat, CD ze propojit s kartou v nějakém přes LINE-IN, který jen nebyl vůči příslušnému portu. Druhá malíček spočívá v tom, že nelze mit nejdřív zapojen mikrofon i vstup do LINE-IN. Průvodem tak je, že nevím, ani manuál současně zapojit nedoporučuji.

Rozlišovacím méřítkem bývá při výběru karty přibalený software. Tomu teď budu věnovat poněkud více místa, poněvadž programy dodávané se SB16 jsou mimořádně dobré, zvláště hovorofoní a aplikací pro Windows. Ale začněme nejdřív DOSem. Pod DOSem kromě několika utilit pro přeprávování souborů VOC, WAV, MID, a CMF, (u prvních dvou těž po nahrávání), řízení hlasnosti aj. najdete pět pro-



CREATIVE TALKING SCHEDULER

Používání programu Creative Talking Scheduler získáte pomocíkem, který Vám bude připomínat termíny vašich schůzek. Abychom neupadli do jistého stereotypu, začnu nejdřív vadami na kráse. Ta první se týká 24-hodinového čítače, na němž nastavujete dobu Vašich schůzek. Nevím, jak Vás, ale mě takový čítaček cítilíkem mate a skoro počádky nastavujete schůzku na nejkrásnou hodinu. Další věc je, že schůzky se začně hlasit vždy v době, kdy schůzka začíná, což už je většinou trochu pozdě. Je tu sice možnost nastavit si předstih, s jakým se ozve před započetím schůzky, ale ten bez návratu jen jako pevnou hodnotu pro všechny výzvánky, takže když máte dvě schůzky, na kterou Vám trvá cesta z domu do kanceláře, budete s tím mít práci na výběru. Takto je ten stavuček. Talking Scheduler je však s poznámkou informace o Vašich schůzích jako je např. čas a datum začátku i konce, poznámkou napomenou i namívalou. OLE však (propojování s vkládáním objektů) manuál Microsoft Windows CD str 490 a dále), které Vám pak v úvěru doby scheduler nabízí a s tím související využitostí i přečte, ať už děláte pod Windows cokoliv. Myslím, že kromě nich co chci vždycky všechna využít tento program snad každý.

HSC INTERACTIVE

U další aplikace chybám ani nezačnu ani neskončím. Ne snad proto, že je HSC interactive žádne neměl, ale zatím nemá ani dohodnuté prozírání nenešel čas. Podílel se tedy s Vámi jen o první pojmy. HSC interactive patří mezi nástroje na využívání, edaci a převrhávání multimediálních prezentací. Spojuje výzvy grafického editoru, animačních programů, editátoru zvuku a zvukových studií do jednoho světového písma. Prezentace využívá vlastním jazykem HSC, dle nějž se ovšem koná a grafické struktury stále ještě jsou jazyk „jazyk“. Faktem je, že je bez manuálu pochopit základní zákonitosti za hodinu snad každý. Vzhledem k mým chybám zkušenosností se mi sice začínají program na některých mísach „puká“, ale to se záhy podá a pak se přihlásím s podrobnou „píštevou zprávou“ v některém dalším článku.

Co lci na závěr...? Našinci bude cena SB16 ASP, a přes jejich nejlepší kvality připadat zřejmě moc vysoká. Ale tendence ve světě smířily stále jenší k šestnáctibitovým kartám. Kvalitní zvuk je stále častěj výhledem i v konzervačnějších obchodníků, kteří ještě nedávno nebyli ochotni utratit své peníze ani za osobního audio. Jim Seymour z PC Magazine tvrdí, že se bez 16-bitu již nedoporučuje. Podle měno méněm bude těžko přiměřitelný v našich zeměpisných šířkách aktuální asy i tak, že při let, ale koupit SB16 ASP (i my) rozhodně nepřirohoupíte. Uvidíme, jak dřouho bude hrát, než CREATIVE LABS přijde zase s něčím novým. Určitě se pak ozvu s dalším článcem „To nejlepší od Creative...“

Načel Petřík Tickwitz

gramů. Jde o intelligentní varhany FM PRO.ORG, daleko o aplikaci pro vytváření multimediálních prezentací MMPlay, program SBTalker s novou verzí Dr. Soraico a nakonec o animační program PC Animate+ od firmy Presidio software. Nebudu tedy predstírat kdejším znalosti o tomto produktech, neboť žádny z nich mě nijak nesnaží. MMPlay a PC Animate+ mě připadají na vlastní příliš složité a poté, co jsem se „namlátil“ Windowsovských ikon, jsem již neměl ovládat nějaké těžkopádný DOSovského programu prokousat. Varhany PRO.ORG použízla příliš jednoduše a pro komponování hudeb bez kláves neupozorní. SBTalker je miluvičí utilita, pro niž jsem zatím nenechal praktickou použití, vše se rozepírá o jeho Windowsovské mutaci. Větši legaci si užívají s počítačem psychiatrem doktorem Sbatslem. Než mě omrzlo si s ním povídat, narazil jsem i na několik dobrých vtipů. Tím bych poznámku o DOS aplikacích užavřel a dále budu pokračovat v Windows.

DUŠE BOX

Manual začíná programem Juke Box, začnu jsem také. Mateli dostatek souborů MIDI a nemáte-li CD-ROM, můžete vám Juke Box volně zplýňovat práci ve Windows. Juke Box je schopen přehrát zvolené MIDI soubory v tom pořadí, v jakém si je předem návolejte. Spolu s SB16 získáte čtyři celkem pěkné skladby, ale já dávám přednost (díky tomu, že

mám CD-ROM) hudebě z CD audio. Juke Box bohužel neumí přehrát jiné než standardy, až do této MOD. Juhučkávám, že je vybrané skladby nelze „zacyklet“, tzn. nechat je hrát pořad do-ko-

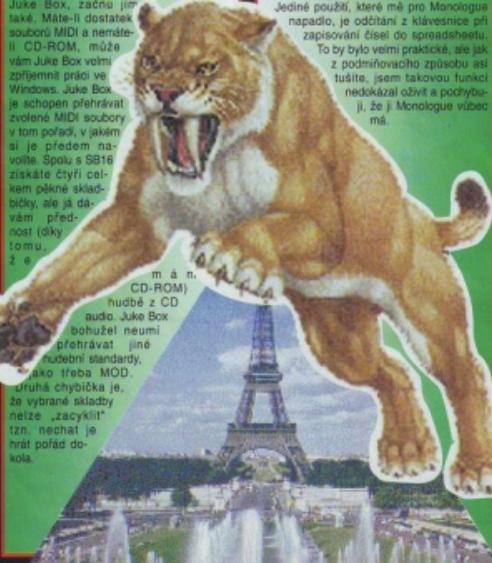
CREATIVE WAVESTUDIO

Druhá z aplikací - Creative WaveStudio - je určena k vytváření a editaci zvukových souborů s extenzíí WAV. Práce s ním je velmi jednoduchá, využívají klasické příkazy jako cut, delete, paste, copy paste mix a další. Umožňuje záznam a zpracování stereo a dle znovu upozorní na náročující délku spolu s kvalitou. Jednou z plus programu jsou speciální efekty jako např. přehrávání zájmu zaznamenání, předání echo a hlasnosti, fatid a. fad out atd... Jedná se, na kterou bych si mohl stěžovat, je občasné „zaklepání“ při výběru aplikace, což lze stejně dočít příslušnou krik Windows (ale tak či tak, Murphy má vždycky pravdu, protože můžete-li se něco pokazit, pakazí se to - poznáv. aut.).

MONOLOGUE FOR WINDOWS

Užito Monologue for Windows dokáže číst anglický text. Zvolenou pasáž jednoduše zkopírujte do clipboardu a Monologue Vám ho přečte. Na první pohled to vypadá jako výběr multimediální funkce, ale můžete Vás ubezpečit, že při poslouchání začne v čívách usnět, natož abyste se na poslech soustředil. Jeden použití, které má Monologue napadlo, je odcítit v klávesovéici při zapisování čísel do spreadsheetsu.

To bylo výmol praktické, stejně jak z podmínkovací způsobu ani tušíte, že tento takovou funkci nedokázal očivid a pochybej ji, že je Monologue vůbec mě.



PIXEL

DTP - DESIGN - TISK

No. 2 • Cena 48 Kč



G R A F I C KÝ
Č A S O P I S



7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

4	11	16	21	26
3	10	17	24	29
2	9	15	22	27
1	8	14	21	28
6	13	19	25	30
5	12	18	23	28
7	17	22	27	31
9	14	20	25	30
2	11	16	21	26
3	10	15	20	25
4	9	14	19	24
5	8	13	18	23
6	7	12	17	22
7	6	11	16	21
8	5	10	15	20
9	4	9	14	19
10	3	8	13	18
11	2	7	12	17
12	1	6	11	16

6 13 20 27
5 12 19 26
4 11 18 25
3 10 17 24
2 9 16 23
1 8 15 22
7 14 21 29

3	4
10	11
17	18
24	25
31	
2	9
16	
23	
29	
8	
15	
22	
28	
7	
14	
21	
26	
6	
13	
20	
27	

1994

EXCALIBUR

EXCALIBUR

G
R
A
F
I
C
K
Ý
Č
A
S
O
P
I
S



No. 2 • Cena 48 Kč

DTP - DESIGN - TISK

PIXEL

LIBURU, PIXEL si můžete objednat na adresu: PCP, PIXEL, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Těšíme se na Vás...
LITERATURA, MÚZIKÁ, KOMIKSY, PIXKARY, střední a vysoké školy s výtvarným zaměřením, čtenáři z řad široké veřejnosti...

SOUND BLASTER PRO

Další kartou, kterou nám Optimedia zapojila by Sound Blaster Pro. Pro též nazýváme znamená Professional. Je to tedy karta určená pouze pro profesionály? Jelikož sedím v místnosti sám, musím si také samé odpovědět. Nemůžu. Tato zvuková karta je skutečně velmi dobrá a s příslušným softwarovým náložem, ale její využití je velmi široké, takže ani pro hráče nemá zbytku investice. V poslední době jí podporuje takových devadesát procent her. I takové Monopoly s touto kartou počítají a o lepších hrách jaké bylo je Might & Magic: Cloudušek of Xeen ani neměly. V nasledujících radících vás bych chtěl seznámit s touto kartou trochu blíže a nastínit vám co všechno umí a co se s ní dá dělat.

Samotná karta navazuje na předešli fadu Sound Blasteru a to konkrétně na Sound Blaster 2.0. Jaké jsou tedy rozdíly? Tak především Sound Blaster Pro má oproti svému předchůdci stereofonický výstup. Tim myslíme výstup pro závadu

určené k programování Sound Blastera. Je tu i jakýsi CD Player, který jsem však neměl možnost vyzkoušet. Kapitulu samu pro sebe typí soubor pro-

Nejzajímavějším z nich je samotný Voice Editor II. Tento programek slouží k digitalizaci zvuků a jejich následnému editování. Je možno v něm navolit na jaké frak-

venci budele samoplová, zda se bude jednat o stereo nebo mono a ty vstupu ze kterého budele nahrávat. Temto vstupu může být buď nejáky audio přístroj jako kazetofn z CD/CD, nebo mikrofon. V případě že nahrávate mono je třeba navolit vlastnost vstupního filtru. Temto filtr má význam pouze u nevelikých mikrofonů, nebo v rušivém prostředí, protože samplová zvuky zlomí. Nahrávat lze do paměti (pouze krátké úseky), nebo na disk. Abyste kazetofn predstavu kolí msta můžete zábradl jednou digitalizovat písčku uvedenou příkladu. Nahrávání je možné CHIQUINTA od skupiny ABBA nebo CHIQUINTA 22.5 kHz střed. Celá skladba

zabraň na harddisku 14MB. S Voice Editorom se dá dešifrovat spousty jiných věcí, treba pouštět si do vstupu hudbu, nikam je neukladať a pouze sledovat amplitudovou křivku, tuž křivku můžete vložit do grafu a pak se vše později dobařat a mít zvuky upravovat (například učestnit oživený). Je také možno digitalizovat zvuky komprimovat a to v poměru 1,2, 1,3 až 14. Tím se ale kvalita záznamu horší. Ještě na jednu věc bych chtěl ohledně digitalizace upozornit. Je možné, že při nahávání záznamu (speciálně stereo) vzniknou sumy. Tentokrát je mohu mnoho vyslechnout, například nemáte odstínění zdrojů a pak nahávání ruší. Ruší nahávání může i spousta jiných věcí, zpravidla stád přemísťat kanou do jiného slotu. Takže pokud jste hudební nadšenci a máte zbytečných ca. 7000, Kč je Sound Blaster Pro ta nejlepší investice.

Setting

Microphone 0 10Hz
 Line-In 11 10Hz

- CD Mixer
- 22.05 KHz
- 44.1 KHz
- Lo Filter
- User Defined
- Hi Filter
- 8888 Hz
- No Filter
- To Memory
- Stereo
- To Disk

Max rec time : 7 Sec



OPTION
DIVIZIE PLUS

PC SIMONY!

- podpora 66 výrobců her: Accolade, Microprose, Sierra, Maxis, Psygnosis, Broderbund, Electronic Arts a mnohých,
- kompatibilita se standardem DOS, nepotřebuje rezidentní rozdávadlo,
- jednoduché instalace, nežádoucí je vložení paměti
- otevřený a multimediální program pro Windows 5.1, 95, 98, NT a ME

- Venta de video reproducción

Cena je 1111,- Kč včetně DPH
Karta je možno zakoupit v prodejně firmy
PTOMEDIA, Letenské nám 5, PRAHA 7
nebo objednat dohlídkou na této adrese.
tel.: (02) 37 54 69
fax : (02) 37 49 69
BBS : (02) 793 07 02

SOUND GALAXY

NX II extra
3.470,- Kč
Ceny jsou s DPH.
 Information Data Computer Software

IDCS Praha s.r.o.
prodejna BELCOM
Mikovcova 7
120 00 Praha 2

BXII *extra*

www.ijerph.com

INTRODUCING...

the HUMANS

You've NEVER SEEN ANYTHING LIKE THEM...

Téma celého nebo částečného lidéckého vývoje bylo již použito v několika hrách. Kdo z vás by si nevzpomněl na hru jako Centurion nebo Civilization. Ale použit toto téma ve hře hře, než je strategická, se zatím zádne firmě úspěšně nepodařilo. Jak už to je všechnu smířit. Hudba se k proslulé době kamerén jednoznačně hodí a lehky pojmem doplňuje celou hru i animované sekvence. Jediné chybky však hra má, a to, nedá se hýbat myši.

Co se týká kvality programu, grafice asi sotva budu něco výčitat. Postavicka Homo-Sapiens, která hledá ořeško po dinosaurech je proslulá dokonalá. Stejně tak prostředí a pozadí je dobré vykreslené, a všechno navíc umožňuje výborný scrolling všemi smířit. Hudba se k proslulé době kamerén jednoznačně hodí a lehky pojmem doplňuje celou hru i animované sekvence. Jediné chybky však hra má, a to, nedá se hýbat myši.

V instalacním programu je

široká nabídka joystick-klávesenek a myší se jednoduše významně. Když vás všechno zaujme, Lemmings!

Obrázek se s každou kolem zvyšuje a myším fiktivně už při level 10 sem je stále zůstatné pouze jeden člověk, a když se přečte jen vyskytla nejekážka ta zrádná úrovně, v tabulce však PC Formát přináší i přepisnutí kódů do všecky kol. Takže hrani zádor

u nenechte člověků umířit už v době kamerén v této logickochytrkovské adventuře-arkádce. TED JOHNSON

EXCALIBUR **verdikt: 80**

KÓDY:

L.DARWIN

3.GET A LIFE

6.HOWIE

7.CSL

9.PIXIE

11.WAR WAR WAR

13.UNLUCKY

15.RED DWARF

17.THE KITCHEN

19.SORT IT OUT

21.VILLAGEBORE

23.BORACIALEEDS1

25.JIMMIES

27.NICENEASY

29.ROCKY

31.PAVING BURK

33.SIGNMEL

35.MAD FREDY

37.FREE SCOTLAND

39.PAYDAY

41.BONUS

43.NO MONEY

45.VISION

47.FAST FASHION

49.RAB.CNESBET

51.RAINBOW

53.MIGHTY BAZ

55.CONQUILATED

57.ANDY RUMA

59.ISOLATION

61.ELMONOMATE

63.MIAMI VICE

65.A34732437

67.THE EXILES

69.WINE AND DINE

71.TECHNOPHOBIE

73.TIME IS

75.LORDS OF CHAOS

77.OM OUT OF HERE

79.BETTER LIFE

2.ANDIE PANDY

4.CARLOS

6.MOORBLE

8.THE HUMBLE ONE

10.MILESTONE

12.J MCKINNON

14.BLUE MONKEY

16.BAD TASTE

18.CJ

20.SMART

22.EARLY MORNING

24.EASY LIFE

26.PARKVIEW

28.GREEDY CARD

30.MALIC

32.YOU GOT IT

34.MINISTRY

36.BIZARRE

38.APPLE JUICE

40.BANANNA MOON

42.BOUNCING

44.A S F

46.SISTERS

48.CARGO

50.RANGERS

52.DODDY

54.TIRED

56.STAY HAPPY

58.ANOTHER DAY

60.BORN AGAIN LAND

62.BIG RAG

64.MARINET M

66.HELP ME

68.EIGHTLANDS

70.NIN

72.GETTING THERE

74.RUNNING OUT

76.NOW IT'S DONE

78.HERES A TO

80.BYE BYE BYE

Ken's Labryinth



Za touto hrou nestojí žádná mamutí firma.

Za touto hrou dokonce nestojí žádný programátorský team a když iro-

chu naděsdim možu říci, že tuto hru vde-

lal pouze jeden člověk,

a to Ken Silverman (odtud Ken's Labryinth).

Vskutku však je skvělá hra, a to

bez ohledu na to, že je výrobkem jedno-

člověka, a toho jednoho.

Na první pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na druhý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na třetí pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na čtvrtý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na pátý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na šestý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na sedmý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na osmý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na devátý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na desátý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na jedenáctý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvanáctý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na třináctý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na čtrnáctý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na patnáctý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na šestnáctý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na sedmnáctý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na osmnáctý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na devatenáctý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacetý pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet jeden pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet dva pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet tři pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet čtyři pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet pět pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet šest pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet sedm pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet osm pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet devět pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet deset pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet jeden pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet dva pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet tři pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet čtyři pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet pět pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet šest pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet sedm pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet osm pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet devět pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet deset pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet jeden pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet dva pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet tři pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet čtyři pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet pět pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet šest pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet sedm pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet osm pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet devět pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet deset pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet jeden pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet dva pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet tři pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet čtyři pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet pět pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet šest pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet sedm pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet osm pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet devět pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet deset pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet jeden pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet dva pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet tři pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet čtyři pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet pět pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet šest pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet sedm pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet osm pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet devět pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet deset pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet jeden pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet dva pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet tři pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Na dvacet čtyři pohled je výroba hry vý-

zřetelná, ale výkon je skvělý.

Vážení a mili čtenáři. Jistě se těšíte, že pod nadpisem ISHAR 2 naleznete kompletní návod a veškeré mapy na tuto hru. Hned v úvodě vás musím zklamat. Není tomu tak. Tento návod na ISHAR 2 je tzv. „zákysový návod“.

Znamená to, že podobně jako u některých návodů, které jsem vydali v minulosti (KGB) nám není řešení doposud známo. Domníváme se ale, že jsme v poměrně pokročilém stadiu hry (přesně ve čtyřech sedminkách), a tak jsme se rozhodli (ICE se rozhodl - red.) vydat prozatím tuto první část se dvěma poznámkami:

1. Paráha hry ze strany redakce probíhá soustavně a neúnavně. Jakmile se nemůžete podívat po kousek dalej, ihned vás o tom zpravíme tím nejpoznejším způsobem.

2. Když se komoloví z vás, našich čtenářů, podarilo postoupit o krůček dál, třeba na další ostrov nebo do města, které není vyznačeno na naší mapě, bude nám cíl se s tímto seznámit a umožnit mu patřičně heroický vstup na tyto stránky.

Dost ale bylo fečí, vydejme se společně do ostrovního království Kendoria a podívejme se na výsledky naší „zákyslé cesty“. Budeme postupovat po jednotlivých ostrovech, i když při hrani hry jí nutně skákat z jednoho na druhý.

IRVAN's ISLAND

Na tomto ostrově toho není dohromady příliš na práci (pokud jsem ovšem něco nepřehlédl), a tak jen stručně. Nejdříve se z ostrova musíte dostat. Existují dva způsoby - jeden poctivý a druhý nepočetný. Poctivci se nejdříve pokusí v přístavu nalodit, budou odvedeni před náčelníkem a bude jin zadan úkol - naletět ztracený náhrdelník, který má potvora uprostřed lesa. Když dáté náhrdelník náčelníkovi, cesta na lod bude volná.

Druhý, mnohem rychlejší způsob je najmout v hospodě ve vesnici jakéhokoli kouzelníka, který vloží do útočné kouzla a stráž v přístavu zlikvidovat z větší vzdálenosti (což je pravděpodobně chyba v programu).

Tímto se vydnete první ochraně proti plátrům, ale v této hře vám to příliš nepomůže, protože klíčová kouzla se mísíají z lektvarů, jejichž složení je v manuálu a my vám je OPRAVDU NEPROZRADÍME. Po dokončení úkolů tohoto ostrova byste měli mit náhrdelník od dívky, kterou stejně od smrti nezachránité hned na začátku, uprostřed kameněho Stonehenge, reliktu ve skleněném obalu (musíte zničit dva hildaci golyemy, ale to se podaří jen pomocí zbraní, které koupíte až na Zachově ostrově) a na vaší mapě se měl objevit nový ostrov (JON's ISLAND), ale to až potom, co ve městě koupíte orla, vrátíte se zpět, kouzelníkovi na východě zaplatíte 10 000 zlatých a orla vypustíte).



Náčelník

ZACH's ISLAND

Popisy k mapě:

Hospody jsou na mapě vyznačeny světle modrou barvou.

Obchody jsou na mapě vyznačeny červeně, ale jejich druh není rozlišen.

Nezapomeňte proto projít všechny,

aby vám neunikl třeba vzácný obchod s důležitými zvěřinami.

Budovy a města jsou světle zelené a označené:

1 - Starosta

2 - Cyfy věže - tady budete mezi 2 - 4 hodinou v noci a pokud budete mít u sebe 20 000, můžete si koupit další (potřebné) relikt

3 - Knihovna - dostanete mapu AKEER's ISLAND

4 - Banka - lze vypolutit s druhé strany, než je vchod

5 - Chrám

6 - Blue Velvet - v jedné z hospod vám poradí, že bez patřičného kostýmu a náhrdelníku (který jste nenašli), budete odsud vždy určeni do vězení.

7 - Cela - skrz dveře vypustíte stráku a doneseným klíčem odemknete.

8 - Orgie - dveře jsou otevřeny mezi první a třetí hodinou ranní. Mnichov

našebeberete klíč od cel na dalším ostrově.

Je velice pravděpodobně, přesnější fečeno zcela jisté, že jsme tady neprošli všechna místa. Ostatně záky je v hospodě na severozápadě města, kde si popravě sjednate schůzku u Čtyřech věží, a potom co zaplatíte za relikt si s vami kdoši dohoní sraz v knihovně ve 4 hodiny. Kromě toho, že v knihovně je v noci pochopitelně zavřeno, se tam nikdo neobjeví za celý den (opravdu jste je zkoušeli několikrát). Problem s Blue Velvet se zdá neřešitelný. Kde sehnat náhrdelník, který by se strážcům pořádku libil je záhadou. Jistě je ten to, že klíč od starostova příbytku má dívka jménem Zeldy, která však, definitivně odesílá na jiný ostrov. U starosty je soška, kterou postrádají v chrámu. Jak se dostat na paty ostrov je nepochopitelné. Pokud budete mít jakékoli poznatky či zkušenosti na tomto ostrově, neváhejte a spojte se s námi.

ISHAR 2

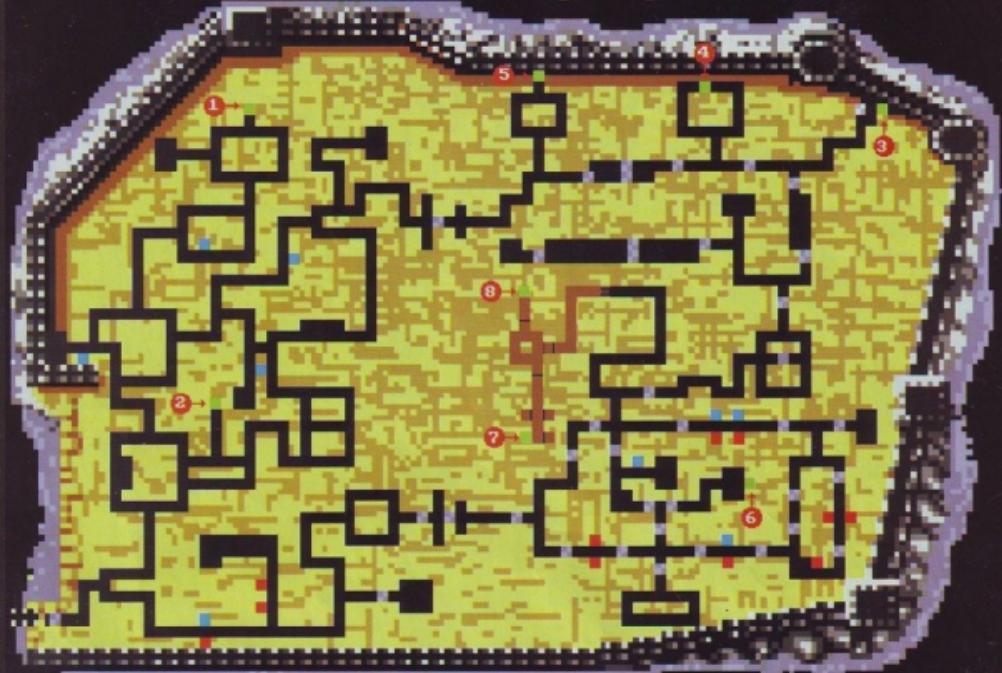
AKEER's ISLAND

Tento ostrov je místem boje. Ukolem je pošírat test lebek a položit je na vahy uprostřed ostrova. V posledním místnosti naleznete třetí relikt. Za zmínu snad stojí problém se třemi vahami za stokou - na všechny položte takovou částku, jaká je na krajní váze. Zbytek snad již výčte z mapy a zvládnete pomoci hbitými prsty, pevných mečů a silných kouzел.



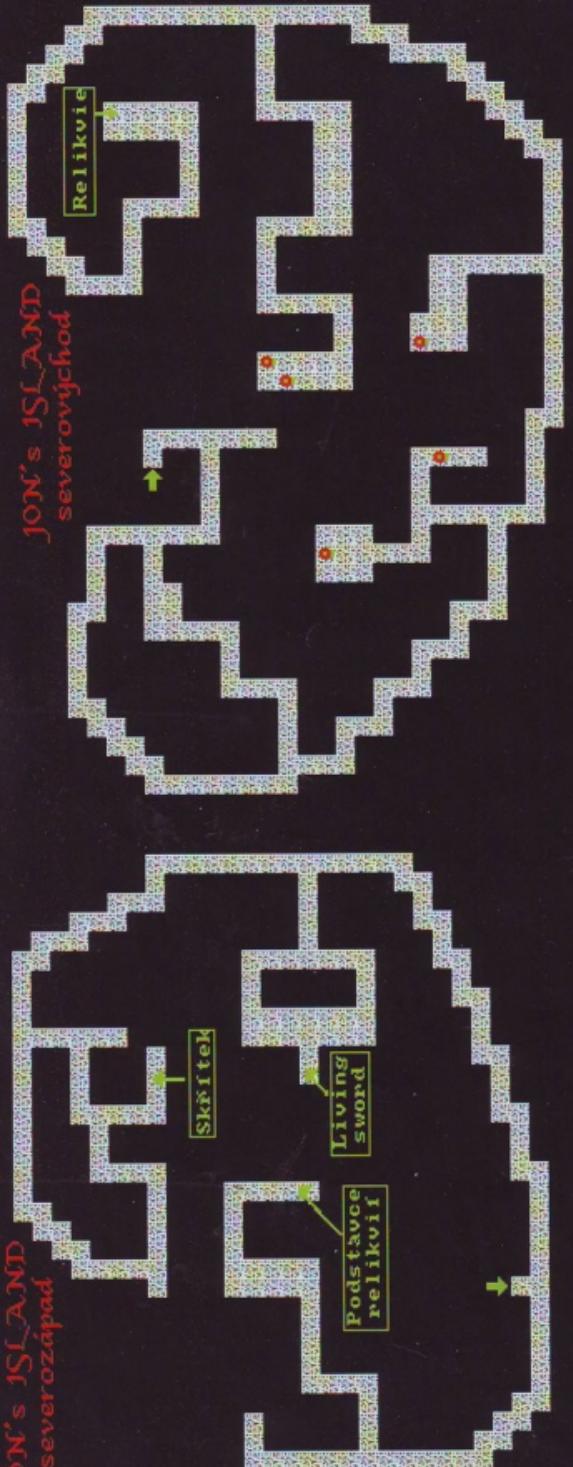
IRVAN's ISLAND





JON's ISLAND severozápad

JON's ISLAND severovýchod



JON's ISLAND

Tento ostrov je rozdělen na tři části. Podíváme se na každou zvlášť, ale pro všechny dohromady platí jedno - každý člen party musí mít na sobě kožich (proti zimě) a prováz okolo pasu (proti pádu do propasti).

Jižní část:

Tady nalezneme hrdce pro měchání lektvaru a mamutu, po jehož skolení (což nemůže snadné) získáte roh, jehož význam je prozatím nejasný.

Manuť

Severovýchodní část:

Poběžte všechny pekly kdyžák (Edelwais) a naničte si kouzlo proti závratí (Mildong). V nejvýším místě ostrova naleznete čtvrtou tělovík.

Sedíčko a podířeno, to jsou všechny rady, které vám pro tuto chvíli můžeme poskytnout. Na konci leště shrnuti všechn problémy, na které neznáme odpověď. Je pravděpodobné, že výše uvedené jednou povede k telezavírací reakci důsledek, a tak ještě přiletí na cokoli, dělejte nám vědět. O co nám tedy do?

- jak se dostat do Bua Vavav

- Kdy a kde se sejít. V knihovně ve 4 hodiny

- co dělat s rohem z mamuta

- co dělat nebo udělat tělovíkem v horách
Tělovík se na vše odpovídá a předem se stydíme za to, že jsme na nější sami. Lepa se ale stýděk, než hu nedohrá. Tak do toho

ICE

JON's ISLAND, jižní část

Hrát



Severozápadní část:

Tady je výběrem zbraní (LIVING SWORD +20), podstavce pro pět relikvíří a skřítek, který se vznáší ve vzdachu, můžete jí zarezat a pravidelně něco chce. Rád bych věděl o...

KING'S QUEST III

Na četná přání parádní mladších i starších opět vytahuj z archivu diskety s jednou z královských Sierr, oprášuji je a hraj, ne pro radost svou, ale pro radost těm, kteří dosud nemohlédi pod pokličku kouzelnického umění naší druhé Sierry.

Jsi asi čarodějcem, když jsi
zjím kouzleníkem Manannanem. Tým hlavním
úkolem je zničit ho a upchnout. Cesta na
svobodu je ovšem plna překážek.
Předem varuji: čas a rychlosť jsou v této hře
dostí důležité, proto občas někdy uvedu
přesný čas, který se ukazuje vpravo nahore
na obrazovce.

Mariannanův dům: Nejprve uklízej, tak, jak máš pověřeno, zároveň kuchyně, pakm chrbet.

na dvorku apod. V kuchyni seber náš, (bez mušky, avce, masu, chleba, *GET KNIFE SPOON, BOWL, FRUIT, MUTTON BREAD*). V jídelně seber hrušky *GET CUP, Kouskoušek* se objeví, když hodnou ukazují 2,25, aby zkoumalo hru po praci. Po výstupu do jídelny seber hru a po chodobě na východ napjed svou komírku, kam čaroděj rásky neplňuje. *Napjed DROP ALL*, tím všechno zlám schováš, abuž budeš vložit povídání dál příkaz *ALL AIM*, čímž se vynáší neplňujícímost s bardejovem. Odjezd se svěží pokojem, aby re proadost se podívaly za goblen *LOOK BEHIND TAPESTRY*. Nyní podívej v průzmu v schodišti do 10. Manžanam se objeví, aby ti sděl, že musí odjet z domu, vrátit se kolem 30.00. A my neztratí, čas, buděš ho potřebovat, aby raboval do čarodějny pokojek, podívej se do zrcadla, otevři šuplík a seber zrcátko, otevři šuplík a podívej.

kníhy /REPLACE BOOKS/, uklid /magickou hůlkou /OPEN CABINET, PUT MAGIC WAND BACK/. Vyjdí z domu jdi ke slepici, jedno kafe chytři a seber mu pírko /OPEN GATE, GET CHICKEN, GET CHICKEN FEATHER/. Není musíš z domu ven. Počkej sedmou ze

je pěkné skoky, raděj často používat SAVE! Na úpatí skýčky by 2x ze západu přijedla pouště. Mezička užak zdrojává SHOW MIRROR TO MEDUSA, zatímco se ji chází. Jen je něj, naopak kaktus (GET CACTUS) a hadí kůz (GET SNAKE SKIN). Pak jdá na východ, počkej, až potí orel a září přes **GET EAGLES FEATHER**. Tenko postupně krok buděž možná několikrát opakovat, avšak orel se určitě objeví. Dle jdi na východ ke břehu fekly, seber abuš (GET MUD). Po východě na západ, k okraji moře, vejdou kousek do vody a náber vodu /GET WATER/. Na východě jdí na sever, výlez po zábrusu na mořo, jdou na západ, pak na východ, ze strany sebou **IMEL GET MISTLETOE**. Nyní jdi na západ, až uvidí doměk medveděho. Pak uvidí medvěda odzíčat, potomž, jinak se vrátce, dokud roduřka neodejde. Vejdí do domu, zde sebou osvěrenou kůží (GET PORRIDGE), pokud tam není, nechte ji požídat výlez po schodech, otevři svůplik, vezmě náprstek

OPEN DRAWER, GET SILVER THIMBLE
Venku před domem se podívaj na kytky a naber rosu. LOOK FLOWERS, GET DEWI.
Jdi na západ, pak na sever. U kořenů stromu je otvor, stří do něj ruku, objeví se zbroj. LOOK IN HOLE, PUT HAND IN HOLE! Pozor, zase jedno z měst.

Kde se vypálí užití pozdi. Vylez po žebříku do okýnka kouzelníku. Těž vždy spíš, neber jí všechno na stole (GET PURSE). Poukád napsané, málo a sotíku opakuj. Nyní použij na nejdelší čestování mapku. Použij se na mapu (LOCK AT MAP) a ukáž kouzlo na všechno. Dostaneš se ke kámkům. Otevři dveře, vstup a všechno všechno, co máš, sejde a sádlo (OPEN DOOR, GET DOG HAIR, BUY POUCY, SALT, FISH OIL, LARD). Opět se podíváš na mapu a ukáže ti všechno. Otevřeš si na upád horu, kdežto opět vylez na hornou závora doporučená. Všechno vezmi s sebou, všechno všechno, co máš, sejde a sádlo (DROP ALL), ale vymí se s sebou dovoz (GET FRUIT). Jdi do kuchyně, ve 30:18 se objeví carožek. Je strašně hladový, zайдi do jidelně a dej mu ovoc. (GIVE FRUIT TO MANNANIAN). Tenž se na ně a zmíři. Dojde před všechnou carožový loňmice a po pokoji do 35:18, když ti kouzelník řekne, že si jež srovnává. Na cestě do světa počkej čtrnáct koček, vyrhni je chup (GET CAT, GET CAT HAIR) ve svém pokoji všechno řekni (GET ALL) a já daj carožový studovny. Znamíš způsobenou seber kouzelníků hůlku, otevři padaci dveře a slez do laboratoře. A myslí příčasí čas k prvnímu velekuzejčku! Otevři carožovou knihu na stranu II. (OPEN BOOK PAGE II). Vybíráš řečopis na porozumění resi zvířat.

Návod (anglicky): Složení: one small leaf from a bird, "knot brick", one tuft of fur from any animal (psi chup), one dried reptile skin (izard kůže), one rounded spoonful of powdered fish bone, "ribly mučka", one thimbleful of dew (hrášek s rosou), one magic wand (kouzelnická hůlka).

Postup: PUT FEATHER IN BOWL, PUT THE FUR IN THE BOWL, PUT THE REPTILE SKIN IN BOWL, ADD SPOONFUL OF POWDERED FISH BONE, PUT A THIMBLEFUL IN THE BOWL, MIX WITH HANDS, SEPARATE MIXTURE INTO TWO PIECES, PUT DOUGH PIECES INTO YOUR EARS (recituj ty vero).

*Feather of a fowl and bone of fish,
Molded together in this dish.
Give me wisdom to understand
Creatures of air, sea and land
(mění kouzelnou hůlku).*

Nyní budu rozumět řeči všech živých tvorů, použij budeš měl řeč vůči všem.

Další kouzelnická výroba pokračuje na straně IV (OPEN BOOK PAGE IV). Naučíš se kouzlo orel nebo jako moučka.

Složení: one tall feather form an eagle (to become eagle) - orel pero, one pair of fish wings (to become a fly) - muši křídla, one pinch of saffron, rose petal essence, one magic wand.

Postup: PUT A PINCH OF SAFFRON IN ESSENCE
(recituj ty vero):

*On winged spirits, set me free,
Of winged bindings, just like thee.
In the essence, bethold the might
To grant the precious gift of flight
(mění kouzelnou hůlku).*

Nyní máš kdykoliv použitelnou esenci na letání, když ji chceš použít, nároči orel pero do esence, abyš byl orel, nebo namoř muši křídla, abyš byl mouchou (DIP THE EAGLE FEATHER IN ESSENCE nebo DIP THE FLY WINGS IN ESSENCE) Po čase esence přestane sama učinkovat, používaj ji můžeš, dokud ji nevytupobudeš.

A do tržnice, naučíš se přeměnit kohokoliv v kokoš. (OPEN BOOK TO PAGE XXV).

Složení: One half cup mandrake root powder (korýz s mandragory), one small ball of cat hair (kočičí chupavky), two spoonfuls of fish oil (ové rybího oleje), one magic wand (kouzelnická hůlka).

Návod: PUT MANDRAKE ROOT POWDER IN BOWL, PUT THE CAT HAIR IN THE BOWL, PUT TWO SPOONFULS OF FISH OIL IN BOWL, STIR THE MIXTURE WITH SPOON, PUT THE DOUGH ON TABLE, PAT THE DOUGH INTO A COOKIE (LET HARDEN ON TABLE)

(recituj ty vero):

*Mandrake root and hair of cat
Mix oil of fish and give a pat
A feline form the one who eats
this appetizing magic treat*

(mávin kouzlenou hůlkou). A to je koláč, když ho kdo, kdo jen sna, promění v kočku, nedávoly! Pro tu chvíli je kouzlo níř dost, podívá se na magu. »LOK MAP« a ukaž na upáti hory. Jdi na vyhoda a chod na sevek k vodohdu do jeskyně. Proměň se v oře. »DIP EAGLE FETHER IN ESSENCE« a nana- viguji se na pavouka. Když větši do jeskyně, v sebe sama. Jdi na se- větlychini Oraculum a dal kamen. Vylep do jeskyně dvou plátek, který se s tím nemáv očesou, když se sever k medvedímu domku, když budou vycházeny senky vejt znojma. Na stolu PORRIDGE, a vydě se když se tě loupí a vše ti seberou. Jsi mu bandit, seber suché zátažky ACORNIS. Šrak ruku do očí a vylep do jeskyně na »HOLE«, vylep zde výkřik, vacek, omln truhli, vše vše PURSE, OPEN BIN, LO- ALL! Jdi na východ a pak hory. Šaři se opět ořem na sever. »HER IN ESSENCE«, orla vše hory, vydě do domu studovny, zaví pacadlo ch PULL LEVER, MOVE BOO- NET, PUT MAGIC WAND do svého pokojku, do kol- COOKIE IN PORRIDGE, v sebe kaží vezmi do kuchyně. Mananana, budu mit opti- GIVE PORRIDGE TO MAM- zemí v kuchyni a doj nej- MAM zemí v kuchyni a doj nej- do svého pokoje, vše seber studovny, vezmi si magický CABINET, TAKE MAGIC WAND a vše do kuchyně. Dále dalekou až vlevo do labu- další kouzlenou »OPEN BOOK« naučí se teleportovat. Sko- sult of salt grains /sun/, one sprin- jeml, one smooth round- scal colour /amberový kouz- wand. Návod. »Grind a spoon on a pestle, grind the mace on a pestle, rub the stone in a mortar, reciut ty verde«. With this ikin, Ihee impak. Power must dear to my he- Take me now from this place. To another place for thathe (mávin kouzlenou hůlkou). Nyní máš telepotovat před dle kámen (RUB STONE) noha mista na jiné. Ale po- kád před nebezpečím, ne- neocnění v jiném místě. Pakrouzkujme ve výrob- půměk »OPEN BOOK« naučí se využit hibiscus, tři dried acomes (zal- nightshade juice, one cup empty pouch /prázdný vác- Navid. Grind the acomes a pestle, put the acomes into the nightshade juice in the mixture with a spoon, let the heat the mixture on a table heat. Reciut ty verde«. Acorn powder ground to a fine powder. Nighthshade juice like bitter- Silently in darkness you sleep. To bring a scorpion you sleep (mávin kouzlenou hůlkou pydliku). Nyní máš uspávat před- temmě, vklíčit městě, kde- zem a zarecusejte vše- forth! Další kouzlo douká zvy- BOOK TO PEARL LYXUM.

sver-hry: Kings
 Quest III
 rcmi: Sierra-on-line
 v & výrobky: 1983
 p hry: adventure
 počítadlo: PC, Amiga, ST
 titulník: vysoká
 digitální: 72
 rade: 76
 pořadí: 40
 hodnocení: 55
 hodnocení: 44
 skoky: -
 KALIBUR verdičt: 60%
 závěr: Ne využil drahé
 ventury.

— 1 —

of ocean water / slaná voda/, one spoonful of mint / bláta/, one pinch of loadstool powder, one magic wand / Kouzlenická hůlka/, one empty jar / prázdná sklenice/. Navíd: Put the cup of ocean water in bowl, light a charcoal bryer, heat the bowl on the brazier, heat slowly, but not to boiling, then remove from heat!, put a spoon in the bowl, add a pinch of loadstool powder, blow into the hot brew. Recite lyric verse:
Elements from the earth and sea,
Combine to set humans free.
When I stir this magic brew,
Great god Thor! call on you.
Kouzlenicka hulka!

Mále kouzlo na výběr boule,
ale aktivní, rozplývají jej prstem
nej. Brew of storms, chun it up!
case same pustane, když ji chceš
spreut. Brew of storms. Clear it up!
naudíme stat se neviditelným,
jar of lard řadí! one cactus
one spoonful of cactus juice říšta
two, two drops of load spittle řábi
the magic wand řouzečníku hůlka.
Díl the cactus with the knife, squeeze
cactus juice on spoon, put the cactus
in the bowl, put the lard in the bowl,
two drops of load spittle, stir the mixture
up!

...to verse:
a blunt and homy toad
that down a dangerous road
go with fire and mist to make
disappear without a trace
a souzelnou hulkou a nailj elixir do
zahvídky od sádla)

kej, než namíříci ohláši zemi na
než vydou hohotou. Výběr uspí
EEE POWDER ON FLOOR, vydí
JUMP ON BOX 2x JUMP ON
a zarectuji verše, abys uspál.
Vydá na palubu a skočí do vody.
Vychodí a uvidí kapitána, plav rychle
ježi se záchrani, a hned začít na
šíp. Prohledí si palubu
ALM TREE, napočítá pět kroků na
kopci (DIG) a rejdíce poškád, jdí na
a východ, na sever až na konec
jez nahoru na západ a na sever
jdí na východ, budeš na
druhé cestě. Star se ořem DIP EAGLE
IN ESSENCE, nevívaj ptáka
na východ, až méně jeskyní a uvidí
máze, leť na jih a stán se sám
do dílu, k první jeskyni vlevo, vede
vej východním cejnouje vpravo
po stále dílu, věž znovu do jeskyně
druhého konci výdá ven. Očet pole-
hává, musí se dostat k prostřední
a v té oři. Po stezce jdí na východ,
východ a pak na západ. Jakmile
z jeskyně, znevěřitelně se /RUB
ON ME/ a jdí na západ. Ježi nevív-
ajcik je neuvidí. Výroba boute /ISTR
BREW WITH FINGER/ a vydá
verše, čímž zahraje draka. Pravou
rukou do 16242x / TALK ROSELLA,
ROSELLA/ Jdi na východ, dívka tě
seledovat, dolo po schodech, na
na sever až do zámků. A konec,



Alespoň jednou se pozorně podvejte na intro, ne snad kvůli grafice nebo hudbě, ale abyste dobré pochopili o co ve hře jde a proč začíná v Space Quest XII!

XENON,

Space Quest XII - Vohaul's Revenge II:

Začínáte v jakýsi troskách něčeho, co kdysi byvalo vás domov. Je to však změna: práší vás přes oky jakýsi napůl smršť pán. Neplíbilujete se k němu, protože je to Kyborg a úděl by z mělho hrdiny mrtvou. Jděte doprava a vezměte kus lana. Jděte do horní části obrazu a projítěte mezi skupiny naprava. Použijte lano. Až budete krátkýc uprostřed lana, zatahnete za jeho konec. Jděte dva kroky doleva a seberte PocketPal při průměří. Jděte jednou nahoru a dvakrát doprava. Tam použijte mřížu od kanálu a v mřížnosti pak seberte nadobu. Dale použijte ovládací panel (je pod ušním). Mříž by se objeví hologram zmrzlíka zajímovavý příběh. Otevřete dveře vlevo dole a očistěte se ve stojce. Jděte doleva a dolů. Mříž by vás následoval nějaký živý sítz. Jděte doprava a nechte sítz kolmý vás projít. Pak ho opatrně následujte a použijte na něj nadobu. A je to! Nyní jste stříbrný majitel nejakejho odporného sítě výborných vlastností. Jděte doleva a použijte želvu. Počkejte až kosmické plavidlo přistane na konsoli, po vložení příslušníků policie (Sequel Police - SP). Jděte k němu a pak doprava. Vlezte si do otvoru pro podvazek a nechte se odvzít lodí do jakejho kupole. Jděte doleva a počkejte, až příslušník SP opustí svůj "bouřák". Jděte do lodí (použijte žit). Ze všechny nejdivej se podvejte na znaky na konsole vpravo (jsou pořezené počátkem pro návrat na toto místo). Napíšte kterýkoli z nich - stiskněte Enter. Totož ještě jednou a už se nesejte s Estrosou, kde jsou sama. dětka...

ESTROS.

Space Quest X - Latex Babies of Estros:

Jděte doleva a do levé části obrazu a vstoupíte si stínu nejakejho ptáka letícího nad vámi. Projdejte se doprava a dolů. Až vás pták upustí do svého hrdla, spadne vede vás jeden SP mužek. Dopravujte ho "pozůstalí". Na papírku, který u sebe měl najdejte tři znaky z kódu do Uloence Flats. SQ1. Jděte do pravé části hrdiny a co se nejště nejdivej, vypadnete. Následovně ste chycen neslavivými děťátky. Když budete dělat co fekru, vezmou vás do jejich úkrytu. V momentě, kdy vás budou čítat možnost, budou vyrůzeni Mořskými Silmáky (Sea Slugs). A hude útěšit vás na vše postavují, dvakrát použijte pravou část zdroje. Popadněte vduzový zásobník a použijte ho na Silmáku. Děťátko jsou vám velmi vděčná a vezmou vás nakupovat do Galaktické Galerie...

GALAXY GALERIA,

Space Quest X - Latex Babies of Estros:

Děťátko vám okamžitě zdrží, ale jedno ztrati svou ATM kartu. Vezmáte si ji a postavíte se na transparentní pár dole. Počkejte až z dostatečně k velikumu a vysokému občodu. Tam si pročítáte s údaje a koupíte si nové saty (deje mu „zenbenzenku“ z inventáře). Jdeš počít, opět se postavíte na pár a dojedou k Monolith Burger. Promluvte si s „mužem“ a zeptáte se na práci. Pak pracujete tak dlouho, než si



SPACE QUEST IV



výděláte \$26 nebo arkádu přeskočíte. Až vás vydruhí, žděte za cípárem, který je po vás cokoliž mřížný, a seberete ho. Jděte do obchodů se softwarém (Software Shop) a vezměte si knížku rad na SQIV z bedny s levým zdrozem. Tužkou si objasněte všechny rady. Doležitě jsou vás, jen první tři koordináty do Uloence Flats, SQ1 a kód do programovací komory. Za knížku zaplatíte a odjedou. Jděte do Sack's a promluvte s údědníkem. Přestření za ženu jde k přístroji ATM (naček do softwarového kufra) a vložte do něj kartu. V Sack's v převlékárně se opět prestřejte za opravdový čípára. Zamířte do hry (Arcade Hall). Mohli byste si zahrát Ms. Astro Chicken, ale následte to němu nulou. Jděte do pravé části hry a ženou a žekáje. Až příeli SP, ujistěte se, že je zneapomněl iž dojde. Jděte do Sack-O-Rama v prostoru haly a pokuste se vypárat nahoru, síní by vás SP dostal. Ted smíte dole a doprava. Vratte se do hry a znovu ukraďněte lod (použijte žit). Napíšte si znaky na obrazovce, protože se sem jestě budete muset vrátit. Ted napíšte koordináty do Uloence Flats, SQ1. První tři z hřebku SQIV a zbyjají z papírku od SP kamaráda. Pak stojí Jen enter a...

ULOENCE FLATS,

Space Quest I - The Sarien Encounter:

Jděte dolů a do baru k cokoliv chlapíkům. Oni vás vyzají, protože prošli nemohou vydřet - jte do VEGA. Venku vezměte jejich „jela“ a ustečte. Až budou chlapci prý, vydře se k baru a seberete zápkáky na levé straně. Pak se vrátíte ke svému korábu a dělejte pozor, aby vás monochromatickí hoši nezmýtili. Napíšte koordináty do Xenon, SQXII a lete tam...

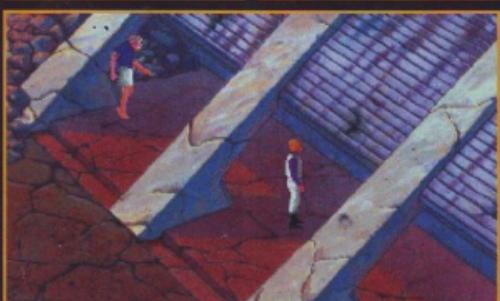
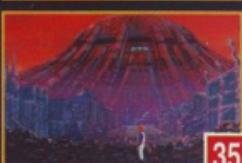
XENON,

Space Quest XII - Vohaul's Revenge II:

Jděte doprava a použijte silu na dveře od sklepien. V tunelu přepronejte do inventáře a zapalte cigaru. Hodte ho na zem a v kouli budou vidět laserovou paprsku. Podíváte se na konsole vpravo. Nyní můžete napásat číslo, odpovídající tomu, v jakém budou laserov rotovat. Správné hodnoty jsou: 156 pro první, 024 pro druhý a 108 pro třetí. Ted

můžete do laseru vstoupit a projít do Super Počítače. Musíte si pospíšit, protože bezpečnostní moduly jsou vám v patách. Na zábradlí vlevo je vidit konsola, podíváte se na ni a všimnete si, že je na ní jakési zástrčka. Za pomocí vašeho pronajatého vozidla se vypravte zpět do hry a v obchodě Radioshock Electronics kupte správnu zástrčku (je v meně elektronické součástky, za PocketPal). Vratte se zpět k onomu zábradlu, v inventáři použijte krátkou, vezměte baterii a zapojte ji do PocketPalu. Odjedou z inventáři a použijte PocketPal na konsole. Blikající ledky občolníků jdejte v a zelené čtverčíky jsou bezpečnostní moduly. Musíte se dostat do programovacího mřížněho dole a do mapy. Rybile „quillene“ z PocketPalu, než vás dostane modul a jdeš nahoru, doleva, dolů (po levých schodech), počkejte až se vpravo objeví modul a jdeš zrovna nahoru. Ted jdeš do programovacího mřížněho dole, doleva, doleva. Na dverech je tam další panel. Podíváte se na něj a napášte správny kód z hřebku 6965847669. Další věc, kterou uvidíte, je okno s těmito ikonami: BRAIN, DROID, LSL4, KQXLII, SQIV a záchod. Dejte všechny kony do záchodu kromě kony SQIV (splachněte LSL4 a KQXLII neni nutné). Formátování Super Počítače právě začalo. Opuštěte okno. V levém rohu se můžete podívat kolik času zbyvá. Už nesou žádne moduly. Znovu zapalte svého PocketPalu na konsole a Vohaul vám všechno nepekněho z vašem synovi, Rogerovi jr. Prý z PocketPalu a doprava, doprava, nahoru, doleva, dolů, dolů, doleva do výtahu, nahoru, doprava a do mřížnosti (uf...). Jděte k Rogerovi jr. a zařežte ho zpět do papírku. Když tam bude použijte žebřík. Az budete zpět budete mít disketu Vohaul/Roger vyhzenou. Použijte ji na zvednutou konzolu. Skutečně BEAM UPLOAD, DISK UPLOAD, ROGER JR, BEAM DOWNLOAD. Myšlení Rogerova juniora bude vráceno do jeho těla. Je vám státnost a ukazuje vám totku vaši budoucí ženy. Potom vás posílá zpět do Space Quest IV - Roger Wilco and the Time Rippers, a tak to končí tam, kde to celé začalo.

MAXWARE, přeložil JOHNSON





RETURN TO THE PHANTOM™

VÝNATEK ZE SEŠITU, PRAVDĚPODOBNÉ DENÍKU, NALEZENÉHO V ROCE 2031 PŘI PŘESTAVBĚ PARÍŽSKÉ OPERY.

Píše se rok 1993. Je to právě dnes, kdy bude v Parížské opeře uvedena opera „Don Juan Triumphant“. Tuto operu napsal při v roce 1883 muž jménem Erik. Prostě Erik. Mnohem známější však byl jako Fantom opery.

Byl jsem jedním z těch mála štafetníků, kteří sehnali na tuto premiéru lístky. Nyní sedím ve své loži a napjatě čekám na začátek představení.

Jíž přichází dirigent, uklání se a obočně stromu muže, jednomu z nejlepších světových dirigentů, následuje těska. Opona se zvedla. Opera právě začíná. Na scéně vystupují prostá divka v bílých šatech s kytičkou v košili.

Vtom zazněl doprostřed hrobovýho tichý výkřik pliny strachu. Těžký starodavní lustr se utří a spadl přímo doprostřed zaplněných hledišť. Lidé zpanikovali a jeden přes druhého se začali cpat k východu z budovy. Nebýt několika jedinců, kteří si zachovali chladnou hlavu, mohla skončit dnešní tragédie mnohem hůř. Já jsem v divadle zůstal až do úplného konce. Snad to zavinilo moje povolání. To m ostatně připomíná... promítte, jestě jsem se neperfektování. Jmenuj se Raul Montand a jsem detektivem Suneta. Mimo to jsem velkým obdivovatelem hudby, ale nejvíce miluji operu.

U spadlého lustru seděl zdržený ředitel opery, mimochnodem můj starý přítel. Poděkoval mi za pomoc při organizaci zpanikařeného davu a jmenem ředitelové Parížské opery mě požádal, abych dnešní události předbežně vyšel. Chálel se se mnou také poradit, co si počít nyní. Z hej slov jsem vynořil, že si myslí, že před lustru nebyl zaviněn náhodou, ale že to byl zločin. Tento zločin musel spáchat

nějaký blázen, naprostě stejná tragédie se totíž odohrává přesně před stoletněti roku 1881 zde v opeře. Poskytl mi také informace o lehdejsím pachatele. Tenkrát lustr odtrhl jakýsi Erik, který miloval zpěváčku Christine Daeé. Ta však milovala vicomta de Chagny a to dohnoval zpěváčku Christine Daeé. Ta však milovala vicomta de Chagny a to dohnovala vicomtu de Chagny se jmenoval stejně jako já, Raul. Erikové kosti se násily později v katakombech pod operou současně s parádu opery „Don Juan Triumphant“. Přesně tou, která měla mít dnes svou premiéru. Všechny Eriky všobec jsou uloženy ve vitrině v operní knihovně.

Pan Brie, tak se totíž můj přítel říkal jmenoval, mi dál doporučil, abych si promluvil s jakýmsi Charlesem, kterého najdu v základu na jeho pracoviště. Smílil jsem si pak scházku u něj v pracovně, kde pro diskutujeme další postup při řešení tohoto zločinu, neboť i já začínám věřit, že něco o náhodu a mým kriminalistickým instinkt mě mohl klame.

Nyní však musím jít na onho Charlese.

Sel jsem tedy doprava, směrem k jevišti. Skrz malé dvere, používané muzikanty, jsem se dostal do technické místnosti pod jevištěm. Jedine dvore, které vedy z této místnosti dle všeho byly zamčené. Zkusil jsem proto vylezť po schodech ve sraze, že se skrz budoucí náplavky dostanu na jeviště. Když jsem jíz chlé zanechat marných pokusů dostat se na jeviště, uvidil jsem jakousi postavu v dlouhém černém pláště s podivnou maskou na obličeji, jak se zvláštně šoupavým krokem plíží po jeviště. To musel být on, Ten šílenec, co si hraje na Fantoma opery či na jeho Ducha. Nyní jsem jíz úplně přesvědčen, že události dnešního večera nebyly zaviněny

pouhou náhodou a jejich příčinou je pravě tento blázen. Zvuk jeho krků na přeček, která znamenají svít, si budu pamatovat až do konce života. Bohužel moje snaha dostat se rychele na jeviště se minula účinkem a já jsem malem spadl se schodů. Ač je to dívne, v mém dálším patření mi to velmi pomohlo, neboť jsem si všiml malecky vedle zamčených dveří. Když jsem za ní zatah, otevřel vše se vještě v této místnosti vlastně na stropě male propadlo, používané asi při některých představeních.

Po přestavěných schodech jsem se snadno dostal až na jeviště. „Fantom“ tam však již nebyl. Misto něj jsem v základu našel Charlese. Dalí jsem se do řeči a on mi povíděl něco o své práci a o historii opery. Katakomby pod operou byly při jeden čas používány jako vězení, nyní jsou však již zazděny, až se nepríhodně žádne neštít.

Stejný jako ředitel tvrdí, že lustr nespadl náhodou, protože byl pevně přivázán a zkontrolovan. V době neštítě nebyly všichni zaměstnanci opera na svých místech, takže jsou mimo podezření.

Dalej jsem se dozvěděl, že některé baletky toho „Ducha opery“ viděly. Je toho však všecky a stylém také a myslím si, že je to obyčejný člověk z mase a kosti. Jako první ho jsem viděla Julie Grey, mladá, zato velmi nadaná baletka ve kterou si mou promluvit v její žádce. Další zajímavou osobou byla Christine Flort. Zpěváčka písce z opeře. Nejdříve při výběru, takže se současně dole bude určitě nacházet v její žádce, což je přesně význam výběru baletky. Grey všechno vydala. Pisatel se tedy základem směrem k žádce. Když jsem procházel kolem tohých schodů, mohl mi na hlavu spadnout s písce. Podval jsem se nahoru a spatřil jakýsi pohyb. Pěkně rozčilený jsem vydal na nahoru. Prozkoumal jsem celý ochoz nad jevištěm, ale nikoho jsem nenašel. Zdalo se mi sice, že me někdo pozoruje, a že jsem zahleděl jakýsi pohyb, ale nikde nikdo. Prohledl jsem si také upřevněnou lustru.

Mimo zteřených známků uříznutí nosněho lana jsem ještě ke všemu nášel vzkaz adresovaný mě. To mě připadlo dívne, a co bylo dle dívni, předepsáno příslušně s náříkem. V dopise se pravilo něco o pomešk, které dopadne na mou hlavu. Cestou zpět jsem si povídali jakýsi barevný sklen, pravidelně používaných osvětlení při tvorbě barevného osvětlení.

Nyní jsem se tedy vydal promluvit si jík Julie Grey, tak i s Christine Flort.

Julie, kterou jsem opravdu našel v její žádce jak včíli, mi povídala o tom, jak viděla „Ducha opery“. I o jejich sraze, kde ho také někdy viděl. Nejsou to prý pěkné sny. Mě to asi souvisejst s tím, že její babička, zaměstnankyně opery ve Fantomových letech, byla Fantomovou prostřednictví pro komunikaci s okolním světem. Fantom zanechával ve své loži vzkazy, které ona nacházela a také ho nekolikrát viděla. „Duch opery“ je muž v černém plášti, na obličeji nosí podivnou bílou masku. Povídala mi i příběh „opravdického“ Fantoma. Erik, jak se opravdu stal v roce 1883. Erik miloval zpěváčku Christine Daeé, která však jeho lásku neopětovala a milovala vicomta de Chagny. Po tragických událostech, které se v opeře staly, odcestoval s vikomtem neznámou kam. Po opeře se však také

šubíkou cosi o příbuznosti mezi Christine Daeé a Christine Flort. Musím se na to zeptat Christine, ačkoli to s výslovněním asi moc nesouvisí. Julie však tvrdila, že toto by mohlo být jednou z možných důvodů znovuobjevení Fantoma.

Když jsem vcházel do Christininy žátny vlnou, jsem si počátky sekery všici na zde. Zazálepal jsem tedy a vstoupil. Christine byla ráda, že mě vidí, protože jak sama říkala, měla s Fantomem strach. I ona totiž dospěla dole podepsaný stejně jako ten pro mě. Pisatel v něm opět píše, aby se dala pozor a o pomešk, která se blíží. Povídala mi to, že nechala bezhraničného člověka zemřít osamoceného v katakombech. Až její milenec ji tentokrát nezachránil. Tak jak jsem nezornoučky dopis pro mě, byl tento ještě mnichem zamotaný. Fantoma samotného sice Christine žáděla nevidět, ale i jí se o něm zdají hruzostráňní sny. V těch snech Fantom opět vystupuje jako shrbený muž v černém plášti a s bílou maskou na obličeji.

Zazálepal jsem se k těži na její přibuzenství s Christine Daeé. Nikaj to nevyloučila a dokonce si myslí, že by na tom mohlo něco být. To by toho částečně rozmotavalo.

Stráňše se chudinka bála, a než jsem odešel, musej jsem ji slíbil, že se určitě vrátím.

Konečně tedy nastal čas promluvit si o věci s řediteltem a ujasnit si všechna faktia.

Ředitel také dostal dopis s tím tajemným podpisem. Už toho musí mi chudák asi dost. Vypadá překrásně zbožněně. V dopise se tentokrát psíše, že opera nedostala povolení autora k uvedení opery „Don Juan Triumphant“. Neviděl co si o tom myslí. Poté, co jsem mu povíděl o atenatu na mě, zbraň a měl jsem omdlit. Není divu, vždyť takovéto události se zde v opeře neodehrály nejméně sto let.

Zanechal jsem tedy panu Brie v jeho pracovně, aby se trochu zaváz v těchto celou. A jestě jednou jsem řekl projít celou operu, jestliže někdo něco neprěhlídl, nebo nezapomněl. Nejdříve k pokladnám. Všechny byly zavřené. Sel jsem sedě do základu a po točitých schodech jsem sešel až dolů do ještě zamčeného mistního. Sešel jsem jednou jedno patro a vše dleukázky prozkoumal. Řekl jsem jednou, že jsem ředitel opery, sebral vše, co jsem povídala za nutné a co mě pozoromist až dosud uniklo.

Také jsem se staval na kus řeči u Julie a Christine. Naštěstí zatím nic nového. Operě jsem se tedy vydal k řediteli.

Cestou jsem se jestě stával i u řeči. Dále jsem se prohlédl operní knihovnou.

Tam jsem zjistil, že někdo rozobil vitrínku a ukradl všechny věci nalezené v katakombech. V knihovně jsem našel knížku od madam Grey, babičky Julie, kde je sepsan příběh Erik, Fantoma opery.

Když jsem s řediteltem probíral všechna faktia, všechně vykračené vitriny, zaslehl jsem v dálce ženský výkřik. Dostal jsem strach o Christine a o Julie. Vydal jsem se tedy k nejkrásnější ooustou k jejich žátnam. Asi po pěti minutách jsem se očí před řečou. Christine. Rychle jsem vrazil do dveří. Christine ležela mrtvá na podlaze a na pohovce usedavé plácky Julie. Když se kapku uklidnila, řekla mi, že všechny Fantom, jak utíkala po točitých schodech nahoru. Měla strach a říla se proto podat sem, na Christine, kterou však našla již mrtvou.



Vydal jsem se pronásledovat Fantoma. Tentokrát mi ten vrch neuteče. Když jsem byl nad jevištěm, vrátil se na mne z okyně Fantom. Po krátké vražce mě shodil dolů přes zábradlí. Cítil jsem jak padám a měl jsem výraznou bolest v zadních končetinách, zatímco jsem v pozářní sekéře z Christiny Šatly. Pak jsem ztratil vidění. Probudil jsem se na jeviště. Nade mnou se skánaly dvě neznámé tváře. Jedna tvář patřila staršemu muži a jedna mladé ženě. Ta mi připomněla Christine Fioren, jenž mě dlechla vlasy.

Po chvíli zmatených otázek, zmatených odpovědí a ještě zmatenějších pohledů jsem pochopil, že se pře rok 1881 a že mé půvazují za vikomta Raula de Chagny. Když jsem zůstal sám, pro jistotu jsem se stípal, zda se mi to všechno nezda. Bohužel se mi to nezdalo.

Byl jsem z toho úplně zmatený. A to jsem ještě u sebe neměl nic, co by potvrdilo mou pravou identitu.

Tentokrát byl Fantomov úkryt prázdný. Vida, daší oslnilováš rám. Toho jsem všechno všechno všechno všechno všechno. Lust hrála na svém místě. Trochu mě to překvapilo, ale pak jsem si uvědomil, kde vlastně jsem. Dokonce se na něj dál vězal. Byl by to dobrý úkryt. To u můjsem se vězal matovat. Další barevné pleskání se vězalo kus nálevo. Koli jich to ještě asi budou. Přídu se podívat od žálen, kde se za stolcem deset seznámím s Christine Flory, a kde bude o několik hodin později zavazadlo Fantomem opery. Tyto mezičasové myšlenky mi pékně zamotavaly.

Neprve tedy po schodach dolu. Cestou jsem našel další plesníky. Doulámk, že je to již poslední. Obě žátrny byly zamčené. No ní, půjču si tedy alespoň promluvit s nynějším ředitelkou a pokusím se z ní dostat odpověď na otázky, které mi doposud zůstávaly v hlavě. Ale jak? Má obvyklá cesta skrz padací dveře na jeviště a následně po schodech je nemožná. Padací dveře jsou zavřené. Naštěstí, dveře v místnosti pod jevištěm, které byly, vlastně lepivou budou zamčené, jsou mymi odemčené. Cesta je tedy volna. U schod sedí jaksi mládci. Jmenuje se Jaques a ostatně jako každý mě povídá, že je vikomr ze Chagny.

Vyprávěl mi o své práci a o svém životě. Když byl malý, znal přího, kdo je nyní Fantomem, Eriku. Je to vyňávající architekt, který jistou dobu posbíral v Persii, kde se naučil stavět různé pasti, také chodby a bludiště, také kalamby pod operou, které jsou jeho domovem. Budou těmito architektonickými „úpravami“ přeplňeny. V hledání není žádný lust. Ani mě to už moc nepřekvapilo, snad si jíž zvykám, že žádou a ne tehdy, vlastním slovem.

www.english-test.net

Cestou k řediteli jsem potkal malíře, který zde maluje baletky, ačkoliv tu žádné nejsou, a který o mě věděl, že jsem z budoucnosti, ačkoliv nevím, jak to poznal. Dal mi také pář radoživá. Budu si je pamatoval.

Knihovna je zcela nová a zbyde zde vnitřní. Reditel dostal od Fantoma dopis, ve kterém Fantom využíval přání, aby dnešní hraní vlovaly ve večerním představení hráčka Christine Daae, a na Čarlotu, aby dosud největší hvězdu Pařížské opery. Jebož přání má formu výzraku, protože jebož je, že pří jeho nesplnění se stanete katastrofou. Proč jsem řekl že reditel zapsal největší? Christine, abych se o něco dozvěděl, iždyž už jejem jížém — snoubenek. Samozřejmě jevem své otázky svedu na záruku paměti po plánu, nebudu mi přesvědčovat, že jsem spadl z budoucnosti. To mám však opravdu nechval zavést na jejího čistavu pro důležitou chovu.

Dozvěděl jsem se, že se Fantom vloval vložit různou lásku či žádost, ale také každou představenou. Dospěl jsem k závěru, že můžu vložit i můj žádost. Až se mi bude běžet žádost, aby mi zde „zdroboj“ moje představení“ přijde prohlednout.

Na chodbě u balkónu jsem potkal babičku giry. Nyní je však ještě pomáhá mítla a deník hroznou. Povídali jsem a s Fantomovou a o ní. Zdá se, že i ona podobně taky mělší, vloží odkaz opravdu. Také jsem ji ukázal předmět, kterým se do té doby doslaly současné se mnou a ona mi řekla, že se do „své“ doby, všechny teprve tehdyn, až splyn svůj ukořistí, když je mě zde předurčen.

Pak mi odkázala láska pří a pustila mě dovnitř. Tam jsem nalezl podle adresovací myškoum de Chagney, to jest u současné doby mě. Fantom mě varuje, aby nechával Christine na pokoji, a nestaram se o ni. Podle mě tím myslí, abych nechával Christine jemu. To určitě. Pořádám prohlídku místnosti, musí zde asi být tajné dveře.

Úž je našat, byly důmstně ukryti v sloupu nalevo a objevil jesem je teprve při důkladném proklatení. Bohužel pro mě, naštěstí pro Fantomu jsou však zámené. Sej sem že tedy alespoň kopíti lisek na dnešní představení. Měl jsem si jen peníze z roku 1993, ale doufal že, že mě dají lisek na úterý. Bohužel, prodatav je neoblobný a nepohnu s ním ani jménem vikomta de Chagny. Přídu jich promluvit s Christine a zeptat se jí na Fantomu, a jestli budech mít včera zpívat. Cestou jsem ji již svěřil svítci. Že jsi teď vrátia a to ve své satíři. Chvíle jsem se

povídali. Miluvali o jakémém tajemném andělku hudby, kterého jí při sesítu ještě mrtvý otec, a který jí nyní učí techniku zpěvu. Právě k chvíli mě přišla výzva, abych jsem právni zástupci s ní, Nesoušovou, „andělouvou“ zůstárnoucímu je, aby zde byla sama. Šel jsem tedy k deče, přípravoval jsem vratit dovnitř, jen co zaslechnu náročnou podezření. To by mě opravdu zajímalo, co se deje. Trochu mě zapekloucí, při sebejdech jsem se však vzdálil, až jsem vše stalo, když se o něm naposled zdráhal Christophe Florent. Ten člověk, bůh a náročný, měl něco všechno, že by se dalo vyslovit.

v nejménším nepocípy, že to je človek, mi začíná vadit. Až do vráždy Christiny Fiorent jsem proti němu neměl nic osobního, šel jsem po něm jen jako inspektor. Surečně, ale nyní jž překročil hranici. Zatímco jsem takto uvažoval, zaslechl jsem za dveřmi jakýsi hlas, který nepatří

Christine.
Rychle se musím dostat dovnitř. Ale jak?
Vždyť je zamčeno. Na stěně vedle dveří
nastětí stále, vlastně již, visela požární
sekera. Stříhl jsem ji se stěny a neprý
vztekem na Fantomu, jsem rozbil dveře.
Opět jsem však příšel pozdě, žána byla
prázdná, nebyl tam ani Fantom, ale nebyla
tam ani, a to bylo horší, Christine. Ani
při podrobně prohlídce jsem však nenašel
tajné dveře.

Pedofil mi nevěřil a myslil si, že jsem blázen, a že jsem ty dveře rozbit zbytečně. Uprostřed naší výměny nářeků vešla do místnosti k mému údaji Christine. Tývala se jakoby někam. Tak nevím jsem blázen, nebo se to opravdu stalo?

V pokládku byl Christine rezervoárový lisák. V obávce mi byl s dopisem pro mě. Nejsem blázen. Fantom tým opravdu unesl alespoň ji. Záda mě, abychom se sešli v záklusech po skončení představení. Radž byl bych neustále s ní, ale co možu dělat. Budu tedy na ni dátav pozor z vzdálenosti, aby měla vlivem. Mám rezervoárovou loži číslo devět. Šel jsem tedy k ložím, ukázal vstupem madam Gry, kterou mi odemkla.

To se nemělo stát. Již podruhé byla Christine unesena Fantomem. Spustil ji na jeviště a zmínil s ní v obličeji dymu. Nebýlo to žádne kouzlo. V dymu ukrátil otevřeným dvířkem na jeviště. Zpočátku jsem si myslí, že v tom má prsty i Jacques, ale poté co jsem ho nalezl mimo v schodiště, jsem zjistil, že všechno je pořád v pořádku. Následně tam však Fantom ztratil klíč. Treba s ním pojedou odeníkem až tajné dveře. Dveře byly odeníkem a po zábrusu jsou se dostal do katalkomu. V tom bludišti jsem malém záblatí už ztratil lampa a navždy, jako některí, kteří tam zbyly, jen kosti. S rozsvícenou lampou jsem se zroutil cestou a do sebe na: VÝCHOD, VÝCHOD, VÝCHOD, SEVER, ZÁPAD, ZÁPAD, SEVER, VÝCHOD, VÝCHOD, VÝCHOD, VÝCHOD a chodbu na SEVER.

Sebral jsem kostivcův meč. Při řešení havárii mi pomohla slova madam Giry a Erikové ještěnoss. Nastavil jsem tedy číslo, odpovídající pořadí písmen jeho jména v abecedě.

E - 5, R - 18, I - 9, K - 11
Oddechl jsem si, když se dveře otevřely
Pavučinu za nimi jsem hravě rozsekal
mečem, sebraným kostivcoví.
To jsem ještě nevěděl, že na mně čeká

ještě další, tenkrát mnohem téžsí zkouška. Poté, co jsem prošel dveřmi, vstoupil do místnosti, kde se mě zamilovala. Zde se mě zamilovala, kde se nacházíme v místnosti, kde se pod roštem, na kterém stojím, rozkvétá květina, která mě všechno hoví všechno, jakáš skládáčku. Vice náhodou než rozmazanou myslí, vstoupil do místnosti, mělsem si složil masku Fantomu opery. Padací dveře ve stropě se otevřely. Jak se však dostat nahoru? Já věděl, že se mě tam hák bude jednou hodit. Navázal jsem tedy lano na hák, vyhodil ho po klepovém nahoru a vyskočil do místnosti nad kotelnicí.

Ručka ohromně hala, kde u jedné strany

Byla to ohromná mala, jedna z nejistých, stálých náhradních varhan, dílažba byla z mramoru. V popředí stál podivný křeslo, zdobené jakýmsi dvírným způsobem. Ne jeho vrcholu byla nasazena rohatá lebka a celé bylo popásované znaky, které v člověku vzbuzovaly úzkost. Když jsem zkoumal zbytek mistnosti, zaslechl jsem z vedeního „pokoje“ jakési zvuky. Byla to

Christine. Dveře však byly zamčené. Zeptal jsem se ji, jak je Fantom ovládal. Povídala mi, že vždy než vešel, zaslechl hru na varhanu. To bude tento správný klíč. Sedl jsem si kde kliavistu a vzpomněl si, co jsem kdy slyšel o Erikových oblibených skladbách. Zahrál jsem tedy Bachovu „Francouzskou suite číslo 5“ a dveře se otevřely.

...málem zastavil srdce. Uprostřed stál jakýsi telet, který byl zvráceností sama. Bylo událené z lebek, kostí a nechci vědět z čeho ještě, uprostřed však bylo jakési ohromné srdce. Spodní strana byla doslova pokryta lebkami. A co bylo nejhorší, uprostřed od totemu stála obrávská lebka, v její mozkovně bylo zasklené lebce a na něm ... Christine.

hodně dávno bývalo nosem našel kličko-
vou dírku. Odeml jsem ji tedy klíčem, ale
sarkofág se neotvěl. Nevěděl jsem jeho
dál. Zhroutený jsem se opřel o stěnu, ale
okamžitě uskočil, když jsem si uvědomil,
že se oprášil o lebku člověka. Jaké bylo
mě překvapení, když se lebka pohnula
a sarkofág se otevřel. Vzal jsem tedy
Christine do náručí, kde se také během
chvíle probrala.

ještě nemáme výhradu. Prý z místnosti. Vtom všež na scéně Eri. Když nám uvidí, strádáme a rozplývá. Pomoci jí, když temné magie po mě vlní někdy ohnivých kouli. Vzpomněj jsem si však na lekce ženské, tamí meši a vří se na ně. Byly sem lepší. Srazil jsem ho do křesla a chystám se mu zasadit uder, který by ty toho nezabil, ne, co by Fantom ve svém životě viděl. Tam, kde však ještě před chvíli seděl Fantom, byl jen obklad mlhy. Tentokrát to opět byla magie.

Sebral jenom dlešponi z velení parnávů
jeho opery „Don Juan Triumphant“
a vydali jsme se s Christine na útek
z tohoto doupětza. Ve vedejším mistnoscí
jsem sebral pádro, které jsem použil na
útek lodi. Když už jsme se dostali z kata
kombi, v té prokleté loži číško pál me pradlo
do hlavy a já na malou chvíli ztratil
vědomí.

Když jsem se probral, Erika ani Christine tam nebyly. Dnes už potřetí mi ji unesl plímo před nosem. Vrhla jsem se k tajným dveřím a vylezl nahoru. Vzpomněl jsem si na lust. Vlezl jsem tedy tam, a tam jsem také Eriku i s Christine našel. Zatímco Christine utíkala, začal další soubor. Byl jsem jí vysílen a on mi vyzářil med z ruky.

Začal s tím svou hrou. Já jsem sebou však hrnul a ani nevím jak jsem se očekával. Sthli jsem mu masku z obličeje. Ten pothled byl strašlivý. Nejhorší ze všeho, co jsem dnes viděl. Erik se mi vymádal do obličeje, když vtom se lustro utří. Zase jsem padal.

Probudil jsem se v roce 1993 na kanapě. Mnoho mnou se skálečně dvé zářmí zářily. Jedna pálala ředitelka divadla a méně příjemně pak Briem, druhá dvorec o které jsem myšel, že je mrtva, Christine Fiorent.

Byl jsem z toho zmaten, jako tento den jsem několikrát. To co bylo nebylo, to co bylo nemělo, byl je. Žádný spadý lust, žádná vrah, žádný Fantom. Požádal jsem o chvíli klidu.

Sej jsem se podíval do knihovny. Vlnná byla celá, nerozbítá. Vrhl jsem se ke knihovně a podíval se do knihy od madame Giry. Úplně jiný závěr, než když jsem

Byl to jen sen, nebo ...?



Výběr party

Při generaci postavy jsou její bonusy body generovány náhodně: není proto na škodu počkat si, až se nagenereje ten „správný“ (velký) počet bonusů bodů. Dobre je kolen 10, ovšem můžete dostat až kolen 15. Na počtu bonusů bodů také záleží typ postavy, který poté dostanete na výber; dobré je výběr si pokud možno všechny členy s magickými schopnostmi, tedy ne bojovníka, ani rádej monka, valkyři nebo nůžky.

WIZARDRY 7

Stručný návod ke hře a pár užitečných rad.

cházejíci pocíž a zkuste to znovu. [pokud nemáte kouzlo Ressurect, ale i tak je možné lepší to rádej zkušet znovu]. Pokud boj skončí úspěšně, okamžitě uložte pozici a teprve pak odpovídejte [při odpovídání] na výběr.

věc, proto to zkoušejte na každém, koho potkáte!

Nejlepší kouzleník je jako vždy diskredit, který „právčí“ EXP, magické body, proskočí zdi apod.

Důležitá místa v Guardii

Následující popis míst, do kterých se dostanete v průběhu hry s rádami, jak prorváním přes některé jejich nástrahy [ty složitější samozřejmě, kuchařka na procházení hry to není, procházejí jí dročky boji po bodu by nikoho nebevilo]. Položte je do uru v altancích tak, aby pasovaly. Pak plavají do STATUE, kde u souhy použijte předmět, což našlo u sochy v NEW CITY. Past u dveří v TEMPLE odstraníte: Vezměte NOTCHED STICK, zasuňte ho v mistrovství s pastí do díry. Na dveřích v LAND OF DREAMS je napášmo GRAND MELANGE. Zeptejte se na to apotekáře a on vám fakto odpoví na otázku muže z LAND OF DREAMS.

PÍPE a PASTILLE: merněte pastile do pípe, až budeš po vše, zatáhniho z dýmky [několikrát]. Při květině: při najdete na severu od UKPYRU, zbylé dvě najdete, takže půdejte na místě, kde se kříží cesta z New City do Munkharamy, daleko dle východ po žlžném břehu řeky kam to pojde, pak přeplavaj a probíhajte to tu část, příjemně se nedojte odtržit ani horami. Na to všechno dobre při květině, se stavit, potřebujete také svěcenou vodu [HOLY WATER], vše vám řekne XEN KHENG, který má mimo jiné

TOMB OF THE ASTRAL DOMINAE

Kouzla

Dobrý je mit hodně postav a ozdravovacími kouzly jako Heal wound, nebo Stamina. Kouzla jako Silence [protivník nemůže kouzlit], Dispel undead [odčaruje je zombíků] nebo Astral gate mohou rychle zneefektivizovat celé skupiny protivníků, užívajíci své magické sily k tomu, aby vám pomohli co nejrychleji do větších lovit. Důležité je vědět, které kouzlo působí na jednotlivce [Divine trap], na celou skupinu [Toxic vapours], na všechny [Nuclear blast, Death wish - všechny doporučují], která působí jen po dobu jednoho kola boje [Energy blast] nebo po celou dobu boje [Draining cloud]. Různé typy postav mají různou dobu obnovování magických sil, je samozřejmě dobré mit postavy, které to umí rychle - velké gnomi, rafaeli, monk, [občas bývají se obnovenou silou také nemusí dokázat, že je tyto profesí, na začátku je třeba mit kouzleníka a mág, kteří jsou sice trošku neohrabaní, ale mají na začátku dostatek kouzla]. Od této profesí smířit mit také kouzla, ale iž se využívají úrovních [levelech] a většinu jich je méně. Takové Word of death [stvoření smrti] stačí když opravdu jen jednou. A co se tyto jejich poměrně slabé výzbroje, i pro něj napětě postupem času to správně ohřívají. Užitčná kouzla pro začátek jsou hlavně tyto:

Knež: Heal Wounds, Bless, Cure, Poison, Silence, Hold Monster
Kouzleník: Energy Blast, Direction, Knock-knock, Magic Missile, Sleep, Wizard's Eye, Fireball
Psionik: Heal Wounds, Identify, Divine Trap, Silence

Alchmist: Heal Wounds, Acid Splash, Cure Poison, Fire Bomb
Create life vytvoří godzillu, která pak schrává všechno za vás. Confusion přivádí pomoc [vám, ne jiné]. Změňte profesí [naříjet na jméno a kliknout] doporučují s rozvahou, dané postavě totiž spadne level a kouzla, nicméně pokud k tomu dojde v nejlepším výsledku, oky tomu, že ve výslechu svého současné odměny za zlikvidování pobudy větší, vše dobréne zpříjemí, než normálně.

Několik obecných rad

Připravte si slovník, vše, co uslyšíte, co si někde přečte, si zapíšte!

Lidi (ako postavy si rádej nevybírejte. Moc nevýzv.)

Ukládáte neustále pozici. Kdykoliv, kdekoliv, před otevřením čehokoliv, před vstupem do kamenného atd.

Pokud někdo při boji zahyne, zanechte všechno, nahrajte před-

čívaní samozřejmě protějšího úklaďu]. Výmka, používají pravidlo: Nikdy nezbijete postavu, u které se napsíte také její jméno [Brother T'Shober], pokud o to samozřejmě nejde někým jiným požadání i Jang T'Rang vám koupíkladlo mimo jiné fekne [a zabije] to prase gen, Yama]. Jde o oblast, kde se vysílat je okrást [STEAL], pokud vás, zautočí, tak rádej utěče nebo nahrajte starou pozici. Vysílat se také vypírat [TALK] na různé věci, kterým neručujete a to tak, že napíšete přímo jího název, např. Bombrabeg. Nikdy na tom záleží další postup v hře. Můžete také obchodovat [TRADE], čili prodávat nebo nákupovat různou obcas velmi užitečné věci: tměř, svěcenou vodu apod. O tom, zda danou věc potřebujete dále nebo ne, se přesvědčte tak, že jí nabídejte někomu k prodeji. Jestli se objeví YOUNE NEED IT, tak jí k němu potřebujete.

Vychovávejte ve všech členech speciality na daný obor, [skill points] např. na Searching, Artifact, Mapping atd., mit mappingu všechny je zbytečnost, když mapa stojí jen jedna. Nezvyšujte Oratory, Mythology zvýšujte se automaticky. Plavání stále zvýšovat jen do 10, pak se zvýšuje samo při každém vstupu do vody. Otevřívaní truhel je deň INSPECT : kde jsou hvězdičky, takový typ pasti se pravděpodobně vyskytuje vic. Jestliže při prohledávání typu pasti jsou čísla na stejných místech jako byly hvězdičky, mačkáte v pořadí daném čísly symboly pasti [pozor na to, aby při zmačkání svítlo zelené světlo]. Rychlost bránič svítla zevnitř zpomalit výpružit turba [na PC]. Pokud chceš mít hrnu naopak rychlejší, při spuštění turby a po nahrazení party ho zase zapněte. Pokud se vám kdekoliv objeví zpátráza, slovo místo [nebo místnosti] prohledíte [fuka - možná obyvatele nebo zajímatelnou] nebo zde zkuste použít nějaký důležitý předmět.

Pokud vás někdo nekápm pro něco vás, a ono to tam už nebezpečne zneoufajte, někdo vás prostě předčí. On vám to jistě ráz vrátil, až ho příště potkáte. Pokud se kohokoliv zeptáte na RUMORS, za 50 GP vám řekne užitečná

kde vedle vody leží truhla. Přes pole orchidej se nezkonášte dostat, až bude vaša paráda na dostatečné úrovni, přejde přes pole bez prokoumání. Jinak toto pole není zajímavé, jen vede k TOWER OF DANE a dále do NYCTALINTHu.

New City:

Stráž se pád na jméno toho, když jde napájet ho na svitku v podzemí v [1]. Do Umpaní Detache a t'Ring house se dostanete objednám. Stráž v knihovně že okrást o knihu, ale ne hned na první pokus, také vás level by neměl být moc malý. Knihovníka se zeptáte na ARCHIVES, dle vám klič od Old City, v Recommended area je vchod. Do musea se dostanete použitím COOPER PENNY, manipulujte s WAND MAJESTIC, až dostanete REBUS EG. Sekvence barev pro odstranění alarmu z dverí s COLORED LIGHTS je na BLACK WAFER. Dveře otevřete až s použitím CONTROL CARD, viz. dále Umpanov v ARGUS WAPRONRY SHOPPE rekrétně BLACK MARKET. Pro přeplavání k soše potřebujete aspoň 10 plavacích bodů. Prozkoumáte sochu, promluvte si s knězem v kostele. Až osvobodíte vězně, nezapomeňte s ním počítovat, něco vám dá a fekne vám cestu do ORKOGRE CASTLE. V hospodě si u INNKEEPER kupte BANANAS, budou se hodit. BELZANCORA najdete ve dne, v noci je TOWER OF DANE.

Orkogre Castle

Na první pohled něc, tajné průchody však řeknou vše, použijte kouzlo DETECT SECRET nebo zásoz pozorovné sledujete sileny. Do CUTER SANCTUM se dostanete takto: jdete do BLOOD STAINS, průzkuem pak použijte POLISHED STEELPLATE když budeš natočen na jih, až do INNER SANCTUM jdete podél věžen-

ských cel, najdete hodně tajných průchod, tláčka otevřou průchody tam, kde jste už byli, mezi nimi také jeden zajímavý: THORNE ROOM: odlákejte opice bandury, Králové fekmary: THE DARTAEN ALIANCE IS BROKEN!

Holy City of Munkharama

Na přechod přes řeku rekrétně T'SHOBERI / SLAY NOT HE THAT CANNOT HEAR. Nezabíjaj! Jinak tam na vše bude přesádat jeho duch a ještě vás povíce kamárad, POLAR BEAR vám pomůže při plavání v horce vodě. Do WELL'S RIDDLE „putněte“ COINS. Do LOST TEMPLE se dostanete: při plavání okolo čtyřech altánků najdete čtyři JEWELS různých barev. Položte je do uru v altancích tak, aby pasovaly. Pak plavají do STATUE, kde u souhy použijte předmět, což našlo u sochy v NEW CITY. Past u dveří v TEMPLE odstraníte: Vezměte NOTCHED STICK, zasuňte ho v mistrovství s pastí do díry. Na dveřích v LAND OF DREAMS je napášmo GRAND MELANGE. Zeptejte se na to apotekáře a on vám fakto odpoví na otázku muže z LAND OF DREAMS.

PÍPE a PASTILLE: merněte pastile do pípe, až budeš po vše, zatáhniho z dýmky [několikrát].

Při květině: při najdete na severu od UKPYRU, zbylé dvě najdete, takže půdejte na místě, kde se kříží cesta z

New City do Munkharamy, daleko dle východ po žlžném břehu řeky kam to pojde, pak přeplavaj a probíhajte to tu část, příjemně se nedojte odtržit ani horami. Na to všechno dobre při květině, se stavit, potřebujete také svěcenou vodu [HOLY WATER], vše vám řekne XEN KHENG,

který má mimo jiné

úvaz z mapy 4! každý vám když míříte, zkoušejte tak dvochu kombinaci, až dostanete upřesněno 4x BLACK,

BLACK MARKET, když vás všechno ztratí, zpět k řece a kouzlení počítejte s jednou zábranou, využijte toho a nesrazte se ho rovnou zabit. Po teleportaci do NEW CITY dejte RODANOVU list a pak ho umíte navrátit.

Ukpyr

Umpani vás pustí, až když se mezi ně větrne, např. např., že si na čemém trhu v New City [viz. BLACK MARKET] něco koupíte. Rozhodně se nechte k Umpani naverbovat, naučí se všechny z působení a dle vám thermální ananas [THERMAL PINEAPPLE], který bude potřebovat až když ho zdejší fekny nechce, nechte se když naverbovat někým jiným gen. YAMO je neopatrný při manipulaci s jednou zábranou, využijte toho a nesrazte se ho rovnou zabit. Po teleportaci do NEW CITY dejte RODANOVU list a pak ho umíte navrátit.

Na sever od Ukpyru

Přes vir v jeskyni vám pomůže REBUS EGG.

Nyctalinth

HJENN-RA TRANG vám řekne způsob, jak získat „BOAT“ z ruin kryštofů města [rattingis] - řekne vám pořád čísel pro kopro [SPEAR] před truhou a mužek se všem teleportuje do New City. Prozkoumáte celé město, pak se vydete na hrobku [GRAVE-YARD]. Tam kopejte v hrobce „...Tak se dostanete do podzemního komplexu, který vede k další soše, kde můžete najít něco užitečného.“ TRANGovská vjezd představuje pomocí THERMAL PINEAPPLE z Umpaní. Poloměrný vojáček [SAVANT TROOPER] pomůže pomocí MYSTERY RAY, dej vám z věčnosti něco užitečného. Položením sošky TYNDAB EMTY do prázdného hrobu získate dýku [WAND], kterou duch [GHOST] schovává. Dejte ji do batohu [ne do ruky - nejdé sundat] a umožní vám projít slovem polem.

Ruiny kryštof města (Ratkin ruins)

Ruiny jsou zarostlé, proto najdete opony jedny menší, ruiny zabourané s manikem, co vypadá jako strom (MAN OF THE WOODS), poté po loži bosou (BOH-SAI TREE) z Orkone Castle doprostřed dílčej větřku, BER-TIE vám prodá lektvar FEATHER WEIGHT, který bude treba ve FUNHOUSE. Do Spolovládce zložidou (THEIVES GUILD) se dostanete tak, že okrajeté chudáci stejně s vám do řeči a řekne vám, že se DARK SAVANT chce stát pátem vásni, poté se ale objeví samotný SAVANT a uhrne ji do žaláře. Teď se bude hodit druhé číslo, které jste získali pod NYCTALINThem od polomřivého vojáka, poté zadejte server CENTRAL SECURITY ACCESS, Control a odblokujte dveře do SECURITY CELL, kde je Domina vězněna, je to hned ve všeobecné místnosti, vzdvozdíte ji a pozorujte vystřehně. Přečtěte si "BOAT" abyste věděli, že na to v MUSEU u TWISTED HEADS, poté dojedete přírodním k WIKUM BOAT (použít WIKUM'S POWERGLOBE) a odkudkoliv můžete plout po řekách a oceánech.

FEATHER WEIGHT, který bude treba ve FUNHOUSE. Do Spolovládce zložidou (THEIVES GUILD) se dostanete tak, že okrajeté chudáci stejně s vám do řeči a řekne vám, že se DARK SAVANT chce stát pátem vásni, poté se ale objeví samotný SAVANT a uhrne ji do žaláře. Teď se bude hodit druhé číslo, které jste získali pod NYCTALINThem od polomřivého vojáka, poté zadejte server CENTRAL SECURITY ACCESS, Control a odblokujte dveře do SECURITY CELL, kde je Domina vězněna, je to hned ve všeobecné místnosti, vzdvozdíte ji a pozorujte vystřehně. Přečtěte si "BOAT" abyste věděli, že na to v MUSEU u TWISTED HEADS, poté dojedete přírodním k WIKUM BOAT (použít WIKUM'S POWERGLOBE) a odkudkoliv můžete plout po řekách a oceánech.

ru, které v Ukypru, poté zadejte jméno Black ship command, vyhledejte informace o VI DOMINA [Files/VI domina], dá se s vám do řeči a řekne vám, že se DARK SAVANT chce stát pátem vásni, poté se ale objeví samotný SAVANT a uhrne ji do žaláře. Teď se bude hodit druhé číslo, které jste získali pod NYCTALINThem od polomřivého vojáka, poté zadejte server CENTRAL SECURITY ACCESS, Control a odblokujte dveře do SECURITY CELL, kde je Domina vězněna, je to hned ve všeobecné místnosti, vzdvozdíte ji a pozorujte vystřehně. Přečtěte si "BOAT" abyste věděli, že na to v MUSEU u TWISTED HEADS, poté dojedete přírodním k WIKUM BOAT (použít WIKUM'S POWERGLOBE) a odkudkoliv můžete plout po řekách a oceánech.

Dráci jeskyně (THE DRAGON CAVE)

Vluite do BROMBADIAN BAY, v pravé skále uvidíte v noči trochu světla, tak použijte COIL OF THE SERPENT z DANE TOWER. Vychutnáte si BROMBADEGa a zaparkujete až do jeskyně, nejdřív u vchodu, protože se pak sesuší stop v jedné chodbě a vy se už k lodí nedostanete. Nezapomeňte objevit skrytý pirátský postoj (jsi 4 různý uživatelskostí) a vzhůru do CITY OF SKY.

Město oblohy (THE CITY OF SKY)

Nejvýše potíží jsou neviditelné skleněné stěny, zde je třeba mapovat i na papír. BANNER, který jste dostali od lžotjicha, které jste pomohli na cestě mezi

s tlačítkem. Začněte tam, kde vám říká "STAR" [man, čili pyramid], mačkáte nejdříve ty runy, které se objevily v GAELIN STONE jako první z dvojice, poté mačkáte ve stejném pořadí druhou runu, dvojice mačkáte tak, jako jste nalezáli runy a to ve směru hodinových rušeb: temple, boat, serpent, dragon, sphinx, crypt, crystal, star. Do korábu se dostanete: TALK, rek-

te WIZARD EYE na maximum, uvidíte tajnou chodbu, vedoucí z vody, končící u JEWEL OF THE SUN. Ten použijete tak, že najdete blízko ostrova další dva měsíčky, kde se nachází čtvrtocí zdi, z nichž jedna je falešná. Projdejte, použijte JEWEL OF THE SUN, který vás teleportejte k soše. Získáte amulet V HALL OF THE PAST jež stojí pročidlo, které foukají nahoru nebo dolů. Zde se bez mapování, kam ten který průduch smříuje, neobejdete. V pentagramu mačkáte tak, jak je uvedeno na "CRYSTAL". Runy tak, jak jsou, otevřou levý vchod, ovšem ke vchodu do TOMB OF ASTRAL DOMINA vás dostane pravý vchod, když správně namačkáte



něte jméno zakladatele viz. test 1 V HALL OF PRESERVATION jsou čtyři věci, pouze jedna z nich můžete získat tak: v COURTYARDu je malá místnost, kde lze najít KEY OF LIGHT, pomocí kterého můžete jednu z věci získat a je na vás, kterou si vyberete.

Ostrov tajemství (THE ISLE OF CRYPTS)

Vstup se otevře pomocí MAJESTIC WAND, nyní plati pětinásob. SAVE, SAVE! Duh vám říká: BMOCY-ENOBs, coz počpatku dala BONEY COMBS - kosti, které jste našli v ORKOGRE CASTLE v QUEEN'S BEDROOM. Uložte je do kamínku, kde uvidíte obrázek královny a pak jího duch nalezne věčný klid a přestane vás otrávovat (slověn i lyžický). Bránu s drakem otevře THE KEY OF DRAGON z dráci jesky-

nykáry podle změněné mapy. V místnosti s pěti průduchy je výlez z prošleho náhodný, ho třeba čekat, až vás přenese na správné místo. Nyní na vás čeká závěrečná sekvence. V hrobce TOMB OF THE ASTRAL DOMINA udeřte foto: Připravte si GLOBE Ring z korábu v CITY OF SKY, a amulet z druhého ostrova, nyní můžete povolat VI DOMINU a začít linajní boj se samotným DARK SAVANTem. Při boji použijte v prvním kruhu THE ELYSIUM OF DIVINITY a pak už jo to jen na vás.

Dodatky

seznam PERSONAL SKILLS, které můžete obdržet:
FIREARMS: nechte se naverbovat v Ukypru a idete si zastřílet na střelnici, MIND CONTROL: meditujte o silu MOO uvíznuť žádat jeho hemisféry patra v TOWER OF DANE EAGLE EYE - deje HELAZOID HARRON královnu KE-LI v CITY OF SKY.

REFLEXION: zeptejte se slepce v krychli různach na ... REFLEXION, SNAKE SPEED: získáte výrotem lektvanu, namíchejteho z pěti květin.

POWER STRIKE: dospět.

Přehled listin - MAP:

"BOAT" poradí, jak olatčat hlavami v museu. Hlavni pasáž magy zni: "Když se tvůj strach změní ve zlost, ztratíš svou duši a děsobíky se začněs smát. Až uklidní svůj jazyk, budou užasly, buděš očividem a tak poznáš štěstí..."

"CRYPT" poradí, jak použít pentagramem v HALL OF THE PAST.

"DRAGON" poradí, jak otevřít skálu v BROMBADIAN BAY.

"FOOLS" (fools huipac).

"GLOBE" [nachází se skryta ve VI DOMINA] poradí, jak otevřít hrobku ASTRAL DOMINA.

"LEGEND" pomůže vytvořit klíč od HALL OF THE PAST (musíte ji mit při tom v ruce).

"SERPENT" poradí, jak prohlít dráci jeskyňu [DRAGON CAVE].

"STAR" poradí, jak použít informaci z GAELIN STONE při druhém CRUSADE testu.

"TEMPLE" poví něco o chrámu v MUNK-HARAMA.

Tak přeletej a to je KONEC.

MAD MAX a WotaN.



Activation Sequence Initiated
Terminal Linkage Connect
Remote Access Operational



ně. Strašidyla ve volném přeřezeno, hrobce hororu [TOMB OF GORRORS] jsou opravdu jedlá, hlavně BEAST OF 1000 EYES [já jsem s pomocí debbugeru], jsou zde truhly, ovšem jesti budou potíže s jejich neutralizací, tak se na to krokem vykádáte, kromě zvýšení EXPERIENCE [100 až 300 klic / kus] a několika schopných zbraní zde nic zajímavého není. V GAELIN STONE použijte "LEGEND" na některém místě, to vám dodá potřebný klíč k bráně s lebkou [SKULL]. V bráně SKULL DOOR použij-

Ted je možno v SECURITY ROOM použít CONTROL CARD, zadejte číslo servise

Zpět v New City

Ted je možno v SECURITY ROOM použít CONTROL CARD, zadejte číslo servise

Blinky je mály, ale velmi sympatický duch, který zrovna dokončí školu strašidla a dostal svůj první velký Miku. Můžete vidět starého ghostbustera lovece duchů zvaného Hamish Mc Tavish, který se opevnil ve svém hradišti a všechno nastráží různé pasti na duchy propadlosti s bocádky, jedovaté pavouky a myši. V kluči chrapce ve své posteli myslí si, že je v bezpečí.

BLINKY'S SCARY SCHOOL

BLINKYHO ŠKOLA STRAŠENÍ

a daleko za domem vše prohledej.
A ještě jednu radu říci se mi chce,
když budeš chtít zrychlit,
použi WC!

Pokud Blinky svůj úkol nespí, musí se opět na pár století vrátit do školy...
Blinky začíná svůj úkol ve středu hradu, kde najde listinu s veršovaným textem, v němž se dozvý, jak získat LÉTACÍ
SOUTĚŽ TAKRÁK.

Do kotle nech' je vhzena citrónová limonáda obilbená. Velkou silu létatci dá ti prášek kypřicí a tely Edny parfém vořavý, když do kotle bude vhzený. Nakonec k tomu slaněčka dej

o text přináší mnoho důležitých rad a počinání. V hradu se nachází i větrnice, v nichž musí uvařit kouzelné kouzlo. První kotel nemusí hledat, protože v něj začíná tvá pouť. Za ním je skála zed, kterou bez kádicha kouzlu neproniknou. Projdeš-li se po hradě, sežerou mnoho polterebních včel.

8

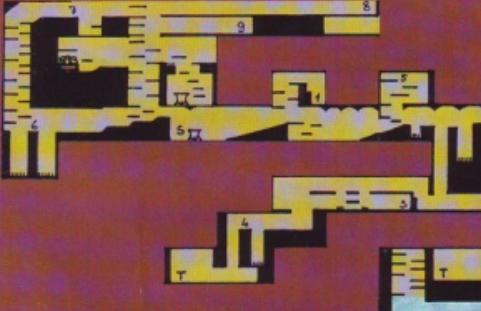
1. **What is the main idea of the text?**

časí čáslí Ima, „proto musíš i baterku. Jejíku má Blinky“ když pouze na 3. předměty musí si rozvadit a sebrat a co nás WC na konci znamená splochávání závod, když se slouží jako telefon. K cestování zařízením je potřeba rovněž všechno. S nezelenými předměty, o kterých myslíte, že patří do kouzla jdi ke a uvidíš. V okamžiku, kdy budete kouzlo uvařit, vyletí Blinky nahd hru ne a přistane vysoké dří z nám. To se bude opakovat, pokudž se posadí na hračku, kterou se můžete vydat na průzkum hradu. V jedné místnosti pak objevíte, že Mag. Tavishe. Nedaleko od něj je druhou listinu s návodem jak využít PLOVACÍ KOUZLO. Text zní:
Cestovní bublina do vody

v kotli vyrabíš, dás-li mu co třeba.

že časy tež jinak čekají, o běda!
Koláč Etely měl díky záváži,
týrky je jak kámen a turu snad váži.
Jedno ato z míoká mirtvěho,
pak láhev vzdutou čestěho
i živýkačku na sláckou bušinu,
a kouzlo je tu, za mříž ned hodinul
akže senz. potřebné ingredience
výrobě plochavé kouzla, aby mosn
ropoul vodou ve sklepně hradu, kterou
si z patrně objeví. A kam vede vodní
cesta? Jen si vzpomeň na část textu
prvním svitku, že se gravi "a daleko
a domě vše prohledej", jež zde ukry
ejdežlzejší předmět, který musíš
brat a odberat se s ním ke spicmu
je Tavishovi. A co to je? Ještě vás
nenapadá, čím se dá spicí člověk vydě-
?????

www.oxfordjournals.org/earlyview



LICINDI

- 5 - baterka
 - 6 - oko mlaka (EYE OF NEWT)
 - 7 - koláč (TIMES SCONE BY ...)
 - 8 - vzduch (AIR TODAY)
 - 9 - žvýkačka (BY GUM)
 - ?? - ???

Tento návod je pro počítače ATARI XE/XL a SINCLAIR. Výrobcem hry je firma ZEPPELIN GAMES.

SKOOL DAZE

Výpravných dopisech jsem se zmluvil o proběhnutí Simčinářů a Didačkářů se hrou Skoč Daz. Pliny paraf Leon Gauthien neváhal a posílal nám dopusť s popisem hymny. Ocitávky je (v původním znění (bez tužek)).

„Smeť se dozvědět, že nevíta, co se SKOČ DAZ. Hrátiv jenom tu hru aži před píti lety a tak si hoč moce nepamatovať, ale rozhodně vše nevý.

Erby by škole mají krás, ne po nich střílí prakem, jak jste psali v dopisech (ale ne po ruk, říkal jsem přeci, že si to nepamatuval - Andrew). Prakem se střílí po uchlečích. Ať takové, když sá, že k vám bude učitel postaven zády a mezi vam a jiným se nařečí: „Dobrý výslech žáka, pane!“ Pořád tedy všechny všechny, co vám, co mezi vami a jiným. Učtelek za každou provinění držat věz na díle řádku. Hra končí, když vás trest dosáhne výšky 10 000 řádků. Dale se čímatr po tabulich a s stejným

čítkem, kterým se kradou erby, ale kdož je to, je fakt už nevím. Jen si pamatuji, že to vypadá, jak když vás figurka zahrnoří. Také můžete dátavé pěst apolžkáum a oni vám také. Musíte vás chodit na hodiny do správných místností (někde na obrázce se vám píše, do které máte zrovna ji). Nejlepší je, když je v učebně o jedni levici více, než záku. Tu potom nezbyrá, než někoho vyhodit z místka. Pokud však toto vyhazování tačíte sblízko mimo lavici, sedne si vás

postavíka na zem a učíte vám da trest. A na závěr několik tipů: až bude v hročině učitec psát na tabuli a bude očten zády, vstahte z lavice, vysíftele prakem a zase si sedněte. Do sborovny chodte zadněj ten lehdy, když je prázdná. Pozor, jeden z vašich spolužáků je lakování „Jenzák“, a pokud vás vidí v nejakej lomku, jde to prasknout. Na to je jediný lehký - sejmout ho prakem, aby do zvonění žaloval neslibi. Samozřejmě vás oři tom nesmí vidět.

učitele. Myslím, že tomu bonzákoví se říká Einstein, ale hleď to za nedáv. A ještě jedna věc. Tato hra má také druhý díl, ve kterémou jsou školy hned dvě - divci a chlapeček. Návod je zhruba stejný, jen navíc můžete libat spolužácky a učitelům jsou tam ještě horší, než v dílu prvním. Toh vše.

A jáme tam, co jsme byli. Skočil Daze zůstává neporaněn, to co nám Leon přeje, použi nás deník ve škole, avšak Cíl, hry zůstává nezhrnuty...

"CITY" ISHAR II

Oprava tisku mapy *ENCHANTER* z minulého čísla:



THE LOST VIKINGS

Kódy do jednotlivých úrovní

STRT, CVRN, SMRT, PLNG, TRPD,
 GRBT, BBLs, V8TR, BTRY, TFFF,
 TLPT, VLCN, NFL8, JNKR, FRGT,
 GRND, OCKS, WKYY, CBLT, 4RN4,
 LLM0, PHR0, CMB0, HOPP, MSTR,
 FLDT, C1R0, BBLl, TRDR,
 TRSS, SPKS, TTRS, FNTM,
 PRWC, JNMN, ILLV, WORL

PUSHOVER 2

Vstupní kódy do jednotlivých úrovní:

SEZNAM ČESKÝCH A SLOVENSKÝCH BBS

Pro nezazvěcené: tento seznam nám dává možnosti propojit mezi sebou naše počítače s některou dale vedenou koncovou modemovou stanicí a dopodílit se tak jakýchkoliv námi požadovaných informací z potřebných oblastí - např. databáze, shareware, hry, právnické znalosti, věda, ekonomika, DTP, marketing, domácí a zahraniční informace, novinářina aj. ...

Název :	Lokace :	Baud :	Telefon:	Provozní doba :	Název :	Lokace :	Baud :	Telefon:	Provozní doba :
A1TEL BBS	Praha	9600	42-2-3322031	24H	Info BBS	Olšany Kladno	19200	42-312-4654	24H
ABS-SOS	Praha	9600	42-2-735323	24H	Infosen	Uherský Brod	2400	42-633-4990	??
Ace Software BBS	Kolín	16800	42-321-24266	23-06	Institute of Design	Brno	9600	42-5-41143215	24H
ADAM	Praha	16800	42-2-6911258	24H	Intellectronics	Tachov	2400	42-184-2342	15 ⁰ -7 ³⁰
ADAM	Praha	16800	42-2-67311086	24H	Luventa	Bratislava	9600	42-7-722421	24H
ADAM	Praha	19200	42-2-67311087	24H	Jimaz BBS	Praha	2400	42-2-3121919	24H
ADAM	Praha	14400	42-2-67311088	24H	Jones BBS	Praha	2400	42-2-7818417	23-7 ³⁰
AEC BBS 1 (McAfee)	Brno	14400	42-5-41210569	24H	Kaučuk BBS 1	Kralupy n. Vlt.	14400	42-205-713850	24H
AEC BBS 2 (McAfee)	Brno	16800	42-5-41321282	24H	Kaučuk BBS 2	Kralupy n. Vlt.	14400	42-205-713851	24H
AEC BBS 3 (McAfee)	Brno	16800	42-5-41210571	24H	KID office BBS	Svitavy	14400	42-461-22857	24H
AGB Point 1	Praha	14400	42-2-2323804	17-01	KIOS BBS	Přeštěny	14400	42-838-26275	24H
AGB Point 2	Praha	14400	42-2-2314962	17-01	Labyrinth BBS	Kladno	9600	42-312-3393	24H
Age of Madness BBS	Praha	14400	42-2-6272684	23-08	LACA's BBS	Brno	16800	42-5-750930	24H
ALIAS BLONEC	Jabl. n. Nisu	16800	42-428-410355	24H	LEC's MegaStorage	Praha	16800	42-2-664-10874	00-12
ALWILL BBS 1	Praha	2400	42-2-7822550	24H	Lisa BBS	Praha	14400	42-2-7817885	24H
AMIGA BBS	Praha	2400	42-2-2679482	21-08	L5MB BBS	Brno	16800	42-5-43211065	24H
ARPEX	Kolin	9600	42-321-21446	00-06	LUCKY TOWN	Brno	14400	42-5-41211432	24H
Aleso	Jabl. n. Nisu	2400	42-428-28444	10-05	Medicom	Bratislava	16800	42-7-66031	23-06
BAID BBS	Praha	14400	42-2-801059	23-7	MICRODATA BBS	Brno	16800	42-5-557745	24H
BAJT BBS	Praha	16800	42-2-2872703	24H	MIDITEMP	Bratislava	19200	42-7-844188	24H
BBS ESO	Havl. Brod	14400	42-451-26270	24H	Mirage	Brno	2400	42-5-4122555	18-06
BBS HICOMP	Brno	?????	42-5-747745	16-8 ³⁰	MITU PCBoard	Praha	14400	42-6-712787	24H
BBS INFO OU P-Z	Praha	16800	42-2-297653	24H	MULTISYS BBS	Přerov	19200	42-641-52777	17 ⁰ -08 ³⁰
BBS of EOS	Praha	9600	42-2-2872082	24H	MUSICOMP BBS	Benášov	14400	42-301-24341	24H
BBS of Pietro Strike	Bratislava	16800	42-7-728382	24H	MV-Soft	Praha	2400	42-4-2792326	24H
BBS of SME	Ostrava	16k8	42-69-5943676	24H	NETSOFT BBS	Ostrava	2400	42-69-223173	20 ⁰ -7 ³⁰
BBS SAC	Bratislava	19200	42-7-2048232	24H	NEW TREND	N. Mesto n. V.	2400	42-834-3020	20-06H
BBS SATCOM	Chomutov	16800	42-396-6628	24H	NEXT BBS	Praha	2400	42-4-2818253	23-12
BIJOUUDATA BBS	Jabl. n. Nisu	2400	42-428-21306	24H	North Bohemia Pac.	Ústí nad L.	16800	42-47-27484	24H
BROZ BBS	Praha	2400	42-8-550613	23-14	North Bohemia Pac.	Ústí nad L.	14400	42-47-2195389	24H
Centralnet	Praha	2400	42-2-7865250	24H	Olkresní knih. Zlín	Zlín	2400	42-67-27536	6-18
Cervosoft	Praha	2400	42-8-5852257	00-06 ³⁰	OKÚ	Česká Lipa	16800	42-425-21055	24H
Ceva System	Praha	2400	42-556511	?????	OPTOMEDIA BBS	Praha	9600	42-2-7930702	24H
Chemopetrol	Litoměřice	9600	42-35-2994781	24H	PACKA BBS	Praha	2400	42-8-890308	7 ⁰ -15
Chemopetrol	Litoměřice	9600	42-35-3390900	24H	Pocket Chaos BBS	Kroměříž	16800	42-634-88556	???
CHIP CSR 1	Praha	14400	42-2-2351843	24H	PC Plus BBS	Zlín	14400	42-67-24971	24H
CHIP CSR 2	Praha	14400	42-2-25520	24H	PC Salon	Nové Zámky	2400	42-817-25944	24H
CHIP CSR 3	Praha	2400	42-2-25608	24H	PDY BBS	Poděbrady	2400	42-324-4549	18-06
Clever BBS	Kolín	16800	42-321-27645	24H	Popper Univerzal	Praha	2400	42-2-747769	24H
COLUMBEX Int.	Bratislava	2400	42-7-497857	18-08	Prius BBS	Bratislava	14400	42-7-815652	18 ⁰ -7 ³⁰
COMP2 BBS	Praha	2400	42-2-805622	20-8	RST Communications	Čes. Buděj.	2400	42-38-57052	18-8
COMPU-SHACK BBS	Kroměříž	16800	42-634-24098	17-9	SkyNet BBS	Svitavy	2400	42-461-23038	24H
COMPUTER ART BBS	Ostrava	2400	42-69-355298	7-21	SalTech BBS	Plzeň	9600	42-19-227455	17-08
CoProSys BBS	Chrudim	16800	42-455-3237	24H	Spider BBS	Praha	?	42-2-297932	5 ⁰ -8 ³⁰
DAQUAS	Praha	16800	42-7-244390	24H	SubTerra BBS	Praha	2400	42-2-256580	22-7
DataCoop BBS	Brno	2400	42-5-1213818	24H	Suzi BBS	Bratislava	9600	42-7-296784	18 ⁰ -8 ³⁰
DTP Center	Brno	2400	42-5-45217514	24H	Svetas SW BBS	Zlín	2400	42-89-48059	16-00
DTP Studio BBS	Praha	9600	42-2-846391	24H	SWS Software	Zlín	16k8	42-67-32537	10-18,20-00
ECOdata	Kadaň	2400	42-398-2864	24H	Technik Klub BBS	Havl. Brod	14400	42-451-25411	24H
Econnect	Praha	9600	42-2-802908	24H	TELECOMDAT SICCT BBS	Bratislava	9600	42-7-495135	24H
Express BBS	Bratislava	2400	42-7-2045920	24H	TERMINATOR	Praha	2400	42-2-557460	22-7 ³⁰
FAN computer BBS	Brno	2400	42-5-534766	24H	Terra CS	Brno	16800	42-5-45211248	24H
FireFly BBS	Bratislava	2400	42-7-841773	23-06	Terra CS	Brno	16800	42-5-45211930	20-06
First West BBS	Tachov	16800	42-184-3893	24H	TH'Systems	Ostrava	16800	42-69-234014	24H
FLASH CAD	Bratislava	19200	42-7-253895	10-18	The C Station	Zlín	2400	42-89-33112	24H
FLUX BBS	Praha	2400	42-2-546961	24H	The Power BBS	Praha	2400	42-2-3163626	22-08
GOLD	Praha	2400	42-2-3323922	24H	The Sentinel BBS	Bratislava	14400	42-7-67208	22-08
GroTex BBS	Bratislava	19200	42-7-376020	17-8	Toni BBS	Bratislava	2400	42-416-3258	21-09
Hocker's Heaven	Praha	14400	42-2-293184	2 ⁰ -10 ³⁰	Tricolor Line	Brno	9600	42-5-745249	24H
HAPPY BBS	Praha	2400	42-2-8590529	18-6	UNICOM BBS	Ústí n. L.	16800	42-47-46491	24H
Hereha S.PCBoard	Příbram	16800	42-306-24522	24H	UNICOM BBS	Košice	16800	42-95-34216	24H
HUCK'S PSYCHODELIC	Bratislava	14400	42-7-802472	24H	VAKUS BBS	Praha	2400	42-2-545733	24H
IGN Board	Prácheň	16800	42-338-21235	24H	VEMA BBS	Brno	9600	42-5-43211946	24H
Infima BBS 1-4	Praha	14400	42-2-3122741	24H	Visual Connection	Praha	9600	42-2-843174	23 ⁰ -6 ³⁰
Infima BBS 5-6	Praha	9600	42-2-3122745	24H					

SEGA

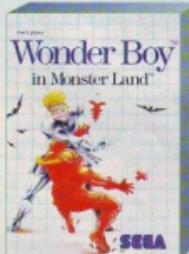
ITO CS s.r.o., autorizovaný distributor videoher SEGA pro Vás připravil vánoční nabídku



plnou překvapení

SONIC 2

Proved útek na drezině, boj s létajícím drakem v zulíve bouče, proběhní bludištěm zamotaného potrubí a záchrana JEŽKA SONICA, TAILSe (v anglickém názvu: 1. "Očásek" dle dlouhého ohonu liščka, 2. detektiv, agent, prostě "stín") a jejich přátelé v zlomyslném Dr.ROBOTNIKem. Nejražantější 8-bitová hra, jaká kdy byla.



WONDER BOY II: IN MONSTER WORLD (Závračný kluk II: Ve světě monster)

Lov pokračuje. Na své cestě, pronásledován svými protivníky, prochází WONDER BOY různými obchody, ve kterých si může koupit zbraně, boty atd. Tyto mu pomohají, aby si uchoval své síly a dosáhl svého cíle. Pouťová hra.

a plnou zábavy

Těšíme se na Vás a nezapomeňte

Hrát je lepší než jen přihlížet



AFTER BURNER (Štvrtáček)

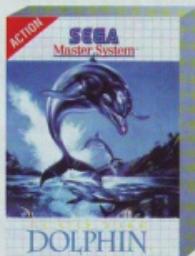
Tvůj tryskáč startuje z letadlové lodi a začíná bezmilosrný hon na nepřátelskou letku. Stoprocentní akční hra dovedená do dokonalosti.



plnou napětí

ECCO THE DOLPHIN (Delfín ECCO)

Ty jsi ECCO, silný mladý delfín. Tvojí rodinu rozptýlila v moři bouřka. Musíš ji opět najít a přitom procestovat věkou podmořskou říši plnou krás a dobrodružství. Prozkoumej 25 gigantických úrovní s tajemstvími a plovoucími nepřátky.



SOCHOR s.r.o.

Hráškovo 2231, Praha 4

K-MART BRNO

Domky 4, Brno

Lazarská 6, Praha 1

HI-SHOP

Běhounská 10, Brno

OD Letné, Praha 7

HIFI AND MUSIC SHOP

Minoritská 1, Brno

Senovážné nám. 5, Č. Budějovice

STENZL

Karlovo nám. 18, Třebíč

Barvířská 24, Trutnov

ELEKTRONICKÝ MÁRKET

28. října 29, Ostrava

Baumirovo nám. 204, Litomyšl

ELEKTRO PLUS

Kutnohororská 43, Kolín

Vinohradská 8, Praha 2

ELCENT

Železná 12, Liberec

Jungmannova 1, Praha 1

H + H

Smetanova 41, Litvínov

Národní třída 26, Praha 1

PROTECHNIC

V Šípce 10, Plzeň

ITO CS s.r.o.

U Prašné brány 3, 110 00 Praha 1

Je to tady! Už se nemusíte páčit s objemnými slovinky při hraní českých adventur! Už máme i naše české hry. Sice jich mnoho a nejsou na takové úrovni, jako západní produkty, ale co je hlavní - jsou v českém, dobré se hrají a jsou cennější důvodem. Povíme si něco krátké o letech českých adventur.

První lepší hry byly *Poklad Zlatých Stounů*. Cestaři náměty z oblibeného seriálu o strýci Škvírkovi. Učelem bylo najít to, co vyplynula z názvu. Obrázky kreslené rukou, jednoduché ale postříz. Každá misišnost (rozumíme i cestu, pořízení na molo...) měla svůj malý obrazek.

Jako další vznikla hra *Asterix a Obelix*. Výrobce (Asterix) musel záchránit občínskou Obelixa ze zajetí Rimána. Obrázek se obeyví vždy po dobu na nějakou mítu. Jsou sice cestovní, ale něcožné vele hezké. Byly nasnímány pomocí video digitizéru.

A nyní se dokončuje hra *Světák Bob*. Promluvíme jsem o ní s jejím tvůrcem, vědci osobnosti a majitelem firmy Vochozka Trading, Petrem Vochozkou:

Excalibur: Tvůrcem hry je Bohemia Software. Kolik lidí ho tvorí?

Petr Vochozka: Bohemia Software jsem naprosto vlastní jenom já a název. Ale úze spoluhrávají mi Amigisty, kteří ve svém čbomu něco umí. Jinak by nevzniklo nic. Na Světáku pracovali 3 programátoři, jde pravděpodobně o česká hra malého svou hrdostí, ještě sestává z 4 lidí. Na grafice pracovaly od nakreslení na papír přes digitizaci na PC a převod na Amiga i sice 5 lidí. Celkem se na hru "vylečilo" asi 30 lidí.

Přípravné práce začaly už v říjnu minulého roku, ale opravdu intenzivně se na hru pracuje až 7 měsíců. Myšlení jsem si, že bude hra hotová po pár týdnech, ale překážího nás, kolik dle praxe. Východisko to bereme jako konkurenční, protože bud studujeme nebo pracujeme. Nicméně demovzorek hry je už hotov, ukázal už asi měsíc dobu mezi Amigisty a podechlásil se celému ī. Na naše paměti a možnosti to bude určitě uspět.

Excalibur: Kdy bude hotova hra celá?

Petr Vochozka: Povídám dřívě, že do této vánoci ji budou mít Amigisti pod stromekem.

Excalibur: Hra je typu adventure. Je dobrým základem, že se v hře hrdinové vydají nějaký příběh.

Petr Vochozka: Tento příběh se může stát každým. Bob byl malým programátorem a vytvořil hru, které rájoval Lemmingové, Alien Breed nebo Street Fighterové nesahal ani na kořínky. A tak se mily Bob vydal na cestu, aby uprostřed bouře sehnal a spadl do moře. Všichni se utopili. Až na jednoho. Tim byl shodou okolnosti nás Bob. Moře ho vyrátil na pustém ostrově, kde byl jen negromatý opíkář. Nyní už nastupuje hrač. Pokud se mu podaří dostat z ostrova, tak zjistí, že ...

Excalibur: Zadří! Nech tam nějaký překvapení! Poslední otázka - jak bude překvapení?

Petr Vochozka: Ovládání přes myš, klávesické kony (použij, seber, danou, mišku...), říká na směr... Princip hry je asi takový, že zmačkáte na směr, kterým chcete jít a objeví se nový obrázek, nějaký text i o něm a předměty, popřípadě i lidé. Hra bude obsahovat 6 hudeb (uvodit, 4 časti a koncovku), asi 120 obrázků a to celé se vejde na dvě diskety. Snad v sobě bude mít i trochu originality - jako příklad uvedu třeba to, že ve videohře budete opravdu hrat nějakou hru, pouze už dle určitých počet bodů, dostanete nějaké peníze nebo... Nebo poslední část bude v Zambii, ale domordíci budou mít jménou svou feřit. V manuálu bude samozřejmě obsažený slovník. Pokus se sloužit naseči, domovitě se i v Africe, jsou pravá.

Excalibur: No fajn, už se na tu pařbu těším. Díky za rozhovor.

Petr Vochozka: Rádo se stalo.

BÁJEČNÍ MUŽI NA LÉTAJÍCÍCH STROJÍCH POD LUPOU

Převážně v posledním roce se začaly jednotlivé softwarové firmy přednášet ve výrobcích stále vývojem nových simulátorů nejrůznějších letadel a konstrukcí z daleké budoucnosti. Ještě před rokem jsem si nedovolil představit jinak zpracovaný simulátor, než pomocí velekorých grafik. Stále však výpočetní kapacita, zvětšující se paměť a harddisk domácích počítačů umožňuje používat takové techniky zpracování 3D prostoru, které byly domedvána doménou grafických stanic. Samozřejmě, že vše je prováděno v různých grafických rastrech malém počtu barev a na úze specifikacím a jednočidem prostoru.

Prvním úspěšným nevektonickým simulátorem byla vesmírná běva *Wing Commander*. Zde byly rád zdůrazní, že se jedná o simulátor letu ve vesmíru, tudíž programátorem odpovídala starost o vytváření krajiny.

Později byly vytvořeny pouze několik mítosovin a hvězd vývojářů pomocí správné grafiky. Protože se tyto objekty nepohybují (bráno ve vztahu k ostatním objektům), ani neměří svou velikost, jejich zpracování je elementární.

Naproti tomu je daleko zajímavější zpracování vesmírných bitevníků (jiný objekt mimo minovou pole zde také nenajedete). Všechny tyto objekty jsou určeny pomocí programového produktu 3D-STUDIÓ. Objekty jsou rozkresleny v určité základní velikosti v nejrůznějších polohách v kantécké soustavě.

Tyto pohledy jsou systematicky odstupňovány podle úhlu od jednotlivých os souřadnicového systému. Při zobrazení se podle umístění

pozorovatele a zobrazeného objektu spočítá umístění, které svírá osa pohledu ke čsám zobrazenému systému souřadnic a účinně zde se vytváří vhodný obrázek z mnoha systematicky nadefinovaných pohledů na daný objekt. Poté se využije viditelnost, a vytvářený obrázek se zvětší, nebo změní. Tepřive potom se může objekt zobrazen.

Tato metoda je velice jednoduchá. Například se v tomto prostoru neuvadí zdroje světla a následně stínování objektu. Vzhled objektu se nemění (průhledné zobrazení poškozování a oproštění). Nejvíc zde žádne plánování, když se někdy vyskytne, že objekt je v určitém místě vzdálenosti od pozorovatele podle vzdálenosti od pozorovatele počítá nevyzadovávané.

Pořádáním mitem v oblasti nevektonických simulátorů je hra *Comanche*. Zde se programátoři hrou vytvářejí bojového vrtulníku.

V této hře se vyskytuje několik závláštních pravidel, která využívají výpočetního prostoru, aby se počítaly s gravitačním polem Země.

Samozřejmě, že se pole approximuje (je nahrazeno) homogenním a konstantním gravitačním polem. Nejvýšlím ofštěkem je generování vlastních objektů je generování krajiny. Generování vlastních objektů je podobné jako ve *Wing Commanderovi*.

Krajina se generuje pomocí malých konvexních poligonů, které se zde po obvodu stínají níkoliv podle polohy světelného zdroje (ten dle vlastní ará něčí, kde krajina je rovněž násivena), ale podle polohy a nato-

čení vůči ostatním polygonům. Tímto jednoduchým algoritmem pseudo stínování se dosáhne výsledek, který je výsledkem krajiny. Nejdůležitějším problémem je správné vymožení jednotlivých polygonů a jejich průniku. V prvním kroku se vytváří všechny možné polygony, které zasahují do daného obrázku. Tepřive potom se na něto podmožnu aplikují algoritmy pro výpočet viditelnosti a průniku polygonů. Tyto metody jsou založeny na speciálních datových strukturech, které je velice časově náročné vytvářit (vytváří se pauze jednu, při tvorbě krajiny), ale jednoduše průniky polygonů se vylehčují s logaritmickou složitostí.

Dalším problémem je umístění vlastních objektů (helikoptér, tanků apod.). Tento problém se řeší tak, že se nejdříve vykreslí část krajiny za objektem. Pak se vytváří vlastní objekt a potom se vykreslí krajina před objektem. Toto je velice zjednodušený model řešení. Princip řešení překvapení objektu je daleko složitější, ale velice zjednodušený od odpovídajícího počítače řešení.

Z této představy je vidět, že vytváření kvalitního a výkonného 3D prostoru je výzva. Tento článek měl nejenom tušit skutečnost zdůraznit, ale i upozornit na některé nedostatky simulátorů. Na zanedbávání některých skutečností, za účelem maximálního zjednodušení či daného problému s nejvýším výsledným efektem.

Pokud u někoho tento článek podnítí zájem o oblast programování zvanou Geometry Computing, toho odskuču na příslušnou odbornou literaturu.

Petr Chlumský





THE SIERRA NETWORK

Vážení přáteli, milovníci her podporující moderny a počítačové sítě, ale i všechny ostatní, mám pro vás dve zprávy.

Všichni, kdo netrpělivě očekáváte novou hru pro vice hráčů, včetně, že Sierra připravila nový projekt. Zatím funguje pouze v Americe a proto je většině z nás zatím nedostupný.

O co jde? Sierra postavila siť vybavenou mnoha moderně. Nazvala ji The Sierra Network (dalej jen TSN). Vý, pokud máte určitý software (Sierrácký komunikační program a samozřejmě příslušné hry), můžete se do této sítě připojit pomocí vašich moderně. Pak nastartujete hru, a budeste moci přímo využít týmové práce s kylem, kteří tam jsou připojeni s vám (samozřejmě, můžete se vzdálit navzájem).

Málo však jeden háček. Abyste se mohli připojit, musíte využít registraci kartu. Ta při vás vyzádává osobní informace, dale v kategorii USA žije, a vaše číslo kreditní kartu, odkud bude automatischky strávána určitá částka. Tedy pro všechnu vás, kteří nežijeme v USA, ani nemáme kreditní kartu a ani peníze na telefon, zatím zbyvá naděje, že se tento projekt rozjede do celého světa.

Jako hry byly, s tím zbyvá na TSN hrát? Je připraven jakýsi dungeon, plesa Beholdera. Připomíná záčatkovou práci, jíž jsme byli ho několik let zadáni, několikrát však nejdříve. Tedy pro všechny, kteří se zájemcům v Americe, Lepší už je Red Baron, připis znamená simulátor. Doufáme, že příbuzným mimořádného ještě horouze zájmu a kvality, a že Sierra expanduje svůj projekt i k nám.

Dotaz: *Do když ještě nejde?*

Dotaz: *Do*

EXCALIBUR do sbírky

Nabízíme Vám skvělou možnost, jak si levně doplnit sbírku EXCALIBUR o 7 starších čísel 11 až 17 se slevou větší, než 50%. Tato drobně poškozená čísla si můžete předplatit složenkou za pouhých 98 Kč! Poškození jednotlivých čísel není nijak velké a nemá podstatný vliv na užitnou hodnotu časopisu.

Nová čísla

Jednotná cena je 29 Kč na číslo. Složenkou si můžete si předplatit až dvacet čísel dopředu. Příklad: „Ex 23 - 34 = 12 x 29 = 348 Kč.“

Starší čísla

Starší čísla se předplácí složenkou na adresu firmy PCP.

Čísla 18-21 dodáváme za 29 Kč.

Císla 18-17 se slevou za celkovou cenu 98 Kč (viz nahoře).

Jaká čísla máme na skladě?

EXCALIBUR 11 až 21

AMIGA MAGAZIN 3, 4, 5, 6 (1 kus 14 Kč)

Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji. Časopisy nezasíláme na dobroku. Po ČR vyřizuje předplatné těž firmy **A.L.L. PRODUCTION**, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).

Slovensko

Využívá firma L.K.Permanent, spol. s r.o., p. č. 834 14 Bratislava 34. Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION**.

Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10% (odléný kurz) + 10 Sk (bankovní převod). Místo 348 Kč tedy zaplatíte 348 + 34,80 + 10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle 02/291925.

PŘEDPLAŤ SI MNE, PROSÍM!

BUDE TO MÍT PRO TEBE VÝHODY:

1. Staneš se členem EXCALIBUR klubu se všemi výhodami, které klub přináší (viz článek EXCALIBUR klub).
2. Nestane se, že bys nesehnal Excalibur.
3. Pokud si předplatíš u PCP Excalibur na 12 čísel, dostaneš navíc zdarma tašku Excalibur (leden/94).
4. Pokud si předplatíš u PCP Excalibur na 12 čísel, můžeš vyhrát tričko Excalibur. (Každý stý předplatitel! - leden/94)
5. Budeš spokojený.

EXCALIBUR KLUB se připravuje

Vzhledem ke značné kritice z řad čtenářů - nepředplatitelů jsme od tohoto čísla přesunuli přílohu EXCALIBUR+ do EXCALIBURu. Tim se počet stran EXCALIBURu zvyšuje na minimálně 48 stran pro všechny čtenáře. Předplatitel získává místo přílohy navíc možnost stát se bezplatně členy nově vznikajícího EXCALIBUR klubu, které jim přinese mnoho výhod, jako např. slevu na hry, počítače a periferie u některých firem. Základním identifikátorem člena klubu bude identifikační karta (ID karta), která bude mj. chráněna proti zfašování hologramem. Na přípravě výroby ID karty se intenzivně pracuje. Přesné pokyny a další, velice zajímavé informace o EXCALIBUR klubu, ale i o dalších novinkách přineseme v převratném lednovém EXCALIBURu 22. Pokud máte nápadu a připomínky, s radostí je uvítáme. Do toho!

JAK VYPLNIT SLOŽENKU

NENÍ TO NIC SLOŽITÉHO:

1. Na složenku **typu C** napište adresáta: **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.**
2. **Čítelně** vyplňte odesílatele (včetně PSČ)
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" **s rozumitelně** napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte.
4. Zaplatěte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte.

KDE KOUPÍTE EXCALIBURY ?

Praha 1

KLUB 602, Martinská 5
PRINGTON, Jindřišská 27
PRAGO-ATREY s.r.o., Václavské nám. 41
RŮŽICKA-KNÍHKUPECTVÍ, Na Příkopě 24
APRO - PHILIPS, Jindřišská 12
GRADA BOHEMIA S.R.O., Diolouhá 39
MULTYSYS - DIREKT s.r.o., Vladislavova 6
ORPRESS S.R.O., Václavské nám. 17
PC SHOP, Vladislavova 24
FAN ELEKTRONIK, stánek Bilá Labuť
Praha 2
AMIGA INFO, Šumavská 19
BASIC s.r.o., Jecná 19
BCD s.r.o., Žižná 28
NEOKORTEX s.r.o., Bělehradská 98
Práha 3 - 10
COMPUTER-CONNECTION, Branická 46, P-4
VUZ s.r.o., Bělohorská 70, Praha 6

PROSPERT, Bělohorská 75, Praha 6

JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
A-B-Comp, Veveřovka 28, Praha 7
Prodejna tech. literatury, Bílá 90, Praha 9
REN, Věšínova 5, Praha 10
DIALOG, Kubánské nám. 5, Praha 10
Západní Čechy
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
BOOKS & SOFT, Pod Záhorskem 27, Plzeň
MULTYSYS Plzeň, Pětatičníků 22, Plzeň
Jižní Čechy
PAREX, Lannova třída 49, Č. Budějovice
M-CENTRUM, Kalváku 1123, Tábor
Severní Čechy
ATRIS AGENTURA, Jiřská 602, Kadaň
MULTYSYS LIBEREC, Revoluční 66, Liberec
STARLIT, s.r.o., Klášterní 464, Česká Lípa
ALIAS, Pražská 32, Liberec
GERARD, U Stadionu 1563, Most

KNIHKUPECTVÍ M&V, Mirově nám. 25, Ústí n/l.

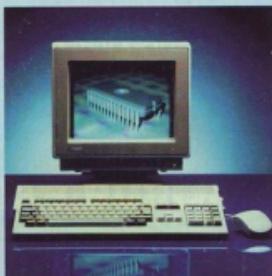
Východní Čechy
SDRUŽENÍ KITKA, Smetan. nám. 1975, H.Brod
PRECISOFT v.o.s., Ulrychovo n. 810, H. Králové
Severní Morava
AUTOCONT MARKET, Žižkova 7, Vyškov
FAKULTNÍ KNIHKUPECTVÍ, Údolní 53, Brno
KNIHKUPECTVÍ DOČKAL, Česká 32, Brno
KNIHKUPECTVÍ RÝSavy, Česká 31, Brno
Severní Morava
SINCO, s.r.o., Panská 8, Olomouc
DISKONT, s.r.o., Komenského 45, Přerov
KNIHA U BANKY, Hollarova 14, Ostrava
MOJČÍŠEK, Spojovací 202, Horní Datyně
TM COMPUTER, Náměstí Svobody, Frýdek-M.
Slovensko
BONO s.r.o., Stúrova 1 a Južná 49, Košice



A-B-Comp a.s.



NINTENDO 866.-Kč
STARFIGHTER 2W QS-148



SEGA 400.-Kč
STARFIGHTER 3 QS-171



MULTI 866.-Kč
INTRUDER 1 QS-149

NINTENDO 766.-Kč
INTRUDER 2 QS-148

SEGA 939.-Kč
INTRUDER 3 QS-150

IBM 866.-Kč
INTRUDER 5 QS-145



MULTI 999.-Kč
AVIATOR 1 QS-155

NINTENDO 899.-Kč
AVIATOR 2 QS-153

SEGA 1066.-Kč
AVIATOR 3 QS-156

IBM 984.-Kč
AVIATOR 5 QS-151



MULTI 225.-Kč
APACHE 1 QS-131



MULTI 326.-Kč
FLIGHTGRIP 1
QS-129F



MULTI 326.-Kč
MAVERICK 1
QS-128F



IBM

3996.-Kč

SOUND MACHINE QS-803



IBM 326.-Kč
WARRIOR 6 QS-133



IBM 886.-Kč
INTRUDER 6 QS-147

A-B-Comp a.s.

Veverkova 28
170 00 PRAHA 7

tel: 02/ 37 77 01-2

37 77 80-1

fax: 02/ 38 24 90

Prodejna

Po-Pá 9⁰⁰-18⁰⁰ hodin

So 9⁰⁰-12⁰⁰ hodin

www.oldgames.cz